Broj 67 12/10 Srbija 80 RSD • CG 1 EUR • BiH 2 KM

IMA LI ZAINTERESOVANIH ZA SONY PSP?

www.screenfun.rs

SCREENFUN

Medal of Honor

Obrada najzaguljenijeg aktuelnog rata na planeti

ALICE: MADNESS RETURNS

Ludnica u zemlji čuda

ScreenFun vodič

KAKO PREŽIVETI SLAVE

Fallout: New Vegas
Najbolji način da potrošite raspust

NBA 2K11
Povratak Jordana! Basket kakav smo oduvek sanjali

Vanquish
Najveće akciono iznenađenje u sezoni jesen/zima 2010.

TOP 10 IGARA KOJE JE BOLJE IGRATI BEZ ŽENA U BLIZINI

COMPUTERLAND games

ZEMLJA DIGITALNIH ČUDA

25th Anniversary Mario Bundle DSi XL (Red)
+ New Super Mario bros

26.999,-

28.999,-

25th Anniversary Mario Bundle Wii (Red)
+ New Super Mario Bros + Donkey Kong

43.999.-

Sony Playstation 3 320Gb + Igra

3.999,-

Cordless Precision Controller PS3

2.199,-

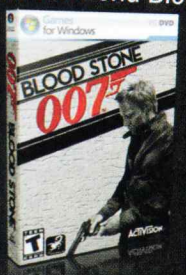
XBOX360 Controller
Wireless White

6.999.-

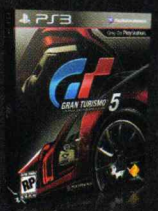
3.999,-
WOW Cataclysm

PC-6.499,-
PS3-7.499,-
PC Call of Duty
Black Ops

PC James Bond Bloodstone



4.999,-



PS3 Gran Turismo 5

PC-3.999.-
PS3-7.499.-
NBA 2K11

7.499.-

PS3 Star Wars The Force Unleashed 2

Akcije traju do trajanja zaliha Cene podlozne promeni

posetite nas na www.computerlandgames.rs

Akcije traju do trajanja zaliha Cene podlozne promeni

Sony Move motion
controler

4.999,-

XBOX Kinect With Kinect Adventures

17.999,-

IZABERITE NAJBLIŽI SHOP BEOGRAD NOVI SAD VRŠAC

ORANGESHOP
Ruzveltova 1 - Lokal 7, 11000 Beograd 011/33.70.526, orangeshop@computerland.rs

BLACKSHOP
Trg svetog Teodora 37/5, 26300 Vršac 013/83.55.49 blackshop@computerland.rs

SAVREMENA ADMINISTRACIJA
Beogradska 54 063/377.600

SAVREMENA ADMINISTRACIJA
Vuka Karadžića 4, Beograd 011/263.74.63

WHITESHOP
Hala SPENS, Sutjeska 2 - Lokal 091, 21000 Novi Sad 021/48.82.386, whiteshop@computerland.rs

Reč urednika

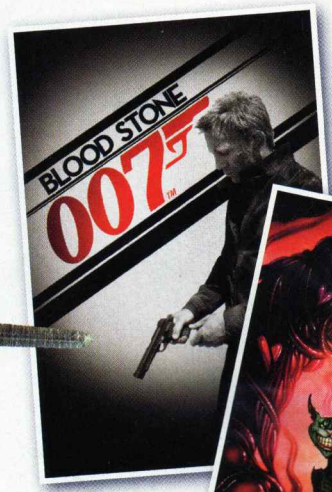
Kad ono stiže zima? Nama se čini da je već stigla. Računari se ne pregrevaju, konzole lakše dišu, a dlanovi se ne znoje usled maratonskog iživljavanja nad gejmpedom. Čini se kao dobar period za jednog prosečnog srpskog igrača? Međutim, jesu li stvari zaista takve? To što brzo padne mrak, pa možete uživati u koloritu svog novog tankog, 27-inčnog monitora ne spuštajući roletne – ne znači da je igra zagarantovana: "Ajde, mali, pakuj se, idemo kod komše na slavu." I obuci neku lepu košulju. Nemoj mi opet ići u toj užasnoj majici s divljom svinjom?" Pošto vam opravdanje da ste za to veče planirali tamanjenje Rad Scorpiona u Falloutu i da to na majici nije svinja, već ork iz WoW-a, verovatno, neće proći – odložite tastaturu i pripremite stomak, jer vam sledi krkanjac i smaranje. Mislite da nismo predvideli ovakvu situaciju? ScreenFun je tu da vam pomogne u kriznim situacijama, pa smo vam za ovaj broj pripremili svojevrstan vodič za preživljavanje slava. Kako ih u narednom periodu ima kô zombija

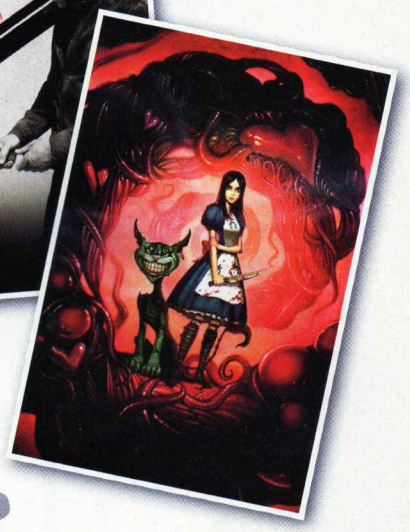
u Resident Evilu, pažljivo ga proučite, zapamtite cake i spremno krenite u izazov. Ukoliko ste apsolvirali članak iz prethodnog broja o najboljim igrama za dvoje, možda će vam se to veče pretvoriti i u nešto mnogo zanimljivije.

Igor Conić

Nije na nivou očekivanog
Arcania: Gothic 4
str. 24

Sledeći broj izlazi 16. decembra 2010.





2 poklon-postera
James Bond: Blood Stone
i Alice: Madness Returns

Lajkujte nas

Pratite ScreenFun na Facebooku i Twitteru. Čekamo vaše komentare, savete, kritike...
www.facebook.com
www.twitter.com/screenfun

Preview

4 **StarCraft II: DotA**
Nastavak najpopularnije strategije iz igraonice
8 **Alice: Madness Returns**
Ludnica u zemlji čuda
14 **Kada stižu igre**
Raspored izlaženja hitova u narednom periodu

Special

12 **Kako preživeti slave**
ScreenFun vodič za preživljavanje
54 **Nekad je bolje solo**
TOP 10 igara koje je bolje igrati bez žena u blizini

Test

po abecednom redu

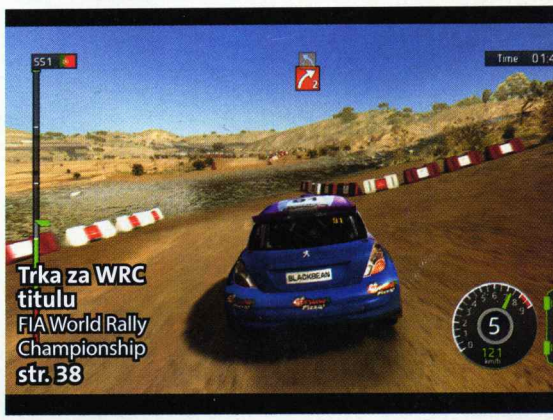
24 **Arcania: Gothic 4**
30 **Cities XL 2011**
44 **Death Spank**
40 **Fable 3**
22 **Fallout: New Vegas**
38 **FIA World Rally Championship**
42 **FIFA Manager 11**
43 **Football Manager 2011**
26 **Front Mission Evolved**
48 **James Bond: Blood Stone**
27 **Kirby's Epic Yarn**
50 **Lionheart: King's Crusade**
36 **NBA 2K11**
35 **NBA Jam**
46 **Star Wars: Force Unleashed II**
28 **Vanquish**
52 **Mini-opisi:** Pro Evolution Soccer 2011 Wii, FIFA 11 Ultimate Team, Wii Party, RDR: Undead Nightmare, Fatal Fury 3

Hardware

58 **Najtanji na svetu**
Igrajte Blizzardove igre na računaru Mac Book Air

Fun

60 **Megaposter**
Ostale još noge
61 **Svaštara**
Ko li je ovaj put prvi na top-listi?
62 **Game Over**
Pozivaju se svi Strelci!



Trka za WRC titulu
FIA World Rally Championship
str. 38

Još u ScreenFunu

16 **Vesti**
Spremite se za poteru!
18 **A sada malo vi**
ScreenFun se čita i na Mrtvom moru
51 **Sony PSP**
Prilika da osvojite ovu kul spravicu

StarCraft II: DotA

Predstavljamo vam nastavak najpopularnije strategije u igraonicama, kao i nove modove sa BlizzCona 2010

Sobzirom na popularnost fan moda za igru Warcraft III nazvanog DotA (Defense of the Ancients), kao i na to što se pojavilo već nekoliko zasebnih igara sa sličnom tematikom (League of Legends, Heroes of Newerth, Demigod) – razvojni tim iz Blizzarda odlučio je da sam napravi mod za svoj megahit Starcraft II. Da se podsetimo, DotA je mod u kojem preuzimate kontrolu nad jednim herojem kojem je cilj da uništi tzv. Ancientsa u protivničkoj bazi. U tome mu pomaže vojska jedinica kojima upravlja veštačka inteligencija i koje konstantno napadaju protivničku bazu. Ubijajući protivničke jedinice i heroje, stičete iskustvo i napredujete po nivoima, te tako otključavate nove veštine i sakupljate jedini resurs koji vam je neophodan za kupovinu nadogradnji i napitaka. Kada vaš heroj pogine, igra se ne završava, već se pojavljujete u svojoj bazi, što često i nije tako loše jer jedino u svojoj bazi možete kupiti napitke i poboljšanja za oružja i oklope, ali caka je u tome što imate ograničen broj slotova za unapređenja, pa zato morate pažljivo izabrati pravu kombinaciju.

StarCraft II DotA ne menja dobitnu kombinaciju, osim što je zasnovana na boljem StarcCaft II engineu, što podrazumeva lepšu grafiku i više mogućnosti. Umesto Ancientsa, ovde vam je cilj da uništite veliki toranj u protivničkoj bazi. Zasad postoji samo jedna mapa, a za početak je tu izbor od 12 heroja. Heroji su uglavnom poznate face iz Blizzardovih igara, pa su tu Jim Raynor, Zeratul i Sarah Kerrigan iz Starcraft univerzuma, dva zerg heroja, Vaevictis, koji je hydralisk (tzv. hunter killer), i ultralisk nazvan Ultimaton. Warcraft univerzum predstavljaju Sylvanas Windrunner (Silvermoon Ranger general verzija), kralj patuljaka Muradin, fel ork blademaster Za'Muro i čuveni undead abomination što hara Duskwood-om, Stitches. Osim ovih heroja, tu su i Grunty, bebi murloc u oklopu marinca, L80ETC (Level 80 Elite Tauren Chieftain), maskota Blizzard benda, i snajperista Leon iz Odreda 17. Mnogi fanovi se pitaju kakve veze

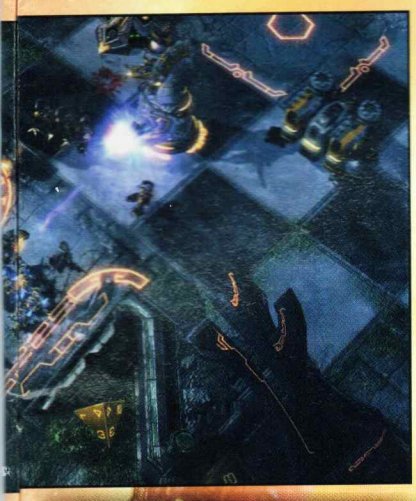
DotA2 iz Valveove kuhinje

Veoma je interesantna činjenica što iza nastavka popularnog DotA moda za Warcraft III ne stoji Blizzard, iako je u pitanju mod za njihovu igru. Valve je uspeo da angažuje tvorca DotA moda, poznatog pod imenom IceFrog, i da nabavi licencu za ime DotA2. Ovo je direktni naslednik prvog moda DotA, s tim što ne bi trebalo u startu da ga zameni. DotA2 biće zasebna igra, s poboljšanjima u gejmpleju, gomilom novih heroja i novim sistemom treniranja, koji će omogućavati veteranima da pomognu novajlijama. Što se tiče grafike, ona bi isto trebalo da doživi neke izmene, ali ne na račun samog gejmpleja, jer je IceFrog izjavio da je poenta DotA moda njegova pristupačnost i igrivost, tj. da igrači mogu brzo i lako primetiti sve što se dešava na ekranu i odreagovati pravovremeno. Cela priča o novom modu DotA pomalo je zbunjujuća, pošto i Blizzard izbacuje svoju verziju, ali ne sme koristiti ime DotA2, tako da se njihov mod zove Starcraft II: DotA.

Bloodseeker

Drow Ranger

Lina



ima Leon s bilo kojom od Blizzard igara, a jedna od teorija jeste da je zapravo reč o junaku filma Leon (Profesionalac), u kojem glumi Jean Reno i koji je bio poznati profesionalni ubica/snajperista. Svaki heroj će postojati u dve verzije, dobro i zloj, i nosiće različite oklope (oklopi svemirskih marinaca i protosa u dobroj, a zerg oklopi u zloj verziji) StarCraft II DotA moći će besplatno da se skine s interneta, naravno, pod uslovom da posedujete originalnu verziju igre StarCraft II. Zvanični datum pojavljivanja ovog moda još nije poznat, ali s obzirom na već poznatu činjenicu o Blizzardu i rokovima, možemo očekivati ovaj mod za otprilike godinu dana.

StarCraft II: DotA

ŽANR: real-time strategija

IZDAVAČ: Blizzard

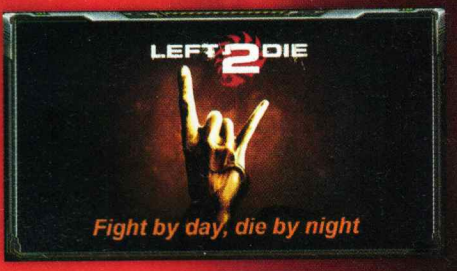
BROJ IGRAČA: 1 VERZIJA: 2011.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Ako bude na nivou prethodne Dote, ovo će biti hit u igraonicama za celu nastupajuću deceniju

JOŠ STARCRAFT II MODOVA

StarCraft II
LEFT 2 DIE



Ovaj mod je urađen po uzoru na serijal Left 4 Dead. Nalazite se u verziji mape iz kampanje Outbreak, gde treba da se izborite s kolonistima zaraženim zvirusom. Ovaj mod podržava kooperativnu režim igranja, gde se dva igrača moraju zajedno odbraniti od navale zaraženih kolonista i zergova. Režim se sastoji od dva prilično različita dela, jer u njemu postoji ciklus dana i noći. Preko dana morate pripremati odbranu i, pored toga, istraživati mapu i uništavati zaražena naselja, u kojima se stvaraju neprijatelji. Noć donosi najezdu protivnika, a vi treba da izdržite do sledećeg jutra. Da sve ne bi bilo preteško, mod vam omogućava da otključate i kupite nove tehnologije i unapređenja koja vam mogu malo olakšati predstojeće borbe.

StarCraft II
STAR JEWELED

Iako će mnogi pomisliti da je kombinacija real time strategije Starcaft II i logičke igre Bejeweled potpuno suluda, mod koji ih je spojio, i pored svoje jednostavnosti, izuzetno je zarazan. Ekran vam je podeljen na dva dela. Cilj ovog moda jeste da uništite protivničku bazu. S desne strane je 8 x 8 mreža s draguljima raznih boja, koje morate spojiti u serije od po tri komada iste boje kako biste ih uklonili, dok je s leve strane prozor za igranje. Kad god uklonite seriju od tri dragulja, dobijate određenu količinu energije i trošite je na proizvodnju jedinica. Jedinice koje možete kupiti najbolje su iz sve tri rase: Zealot, Hydralisk, Mutalisk, Siege Tank, Colossi, Roaches, Ghost, Banshee, Immortal i Ultralisk. Pored toga, tu je i pet specijalnih moći: Warp Cell, Time Bomb, Healing Wave, Psychic Storm i Reset Board, koja je specifična za ovaj režim (resetuje polje s draguljima).

StarCraft II
AIUR CHEF

Ekipa iz Blizzarda očigledno se opustila prilikom dizajniranja novih modova za Starcraft II. Mod je predviđen za osam igrača, a cilj vam je da budete bolji kuvar?! Da, dobro ste pročitali, mod vas stavlja u ulogu mladog protoss kuvara koji se bori za prestižnu titulu Aiur Chef. Mod je podeljen na tri runde, a u svakoj morate pronaći tajni sastojak za jedan od recepata. Situaciju vam, naravno, otežavaju protivnički igrači, koji imaju isti cilj. Vaš kuvar raspolaže osnovnim spektrom napada, s tim što vam određeni recepti daju posebne bonuse, a to znači da pažljivo morate isplanirati koji ćete recept prvo napraviti budući da imate ograničen prostor u inventaru. Aiur Chef je veoma zabavan mod, pogotovo što je sama ideja nešto potpuno drugačije od onog što je dosad viđeno.

Tekst: Vladislav Herbut

IZDAT OD STRANE DARTH VADERA
POSLEDNJI PUT STARKILLER BEŽI I SUOČAVA SE
SA ISKUŠENJEM PRONALAŽENJA PRAVOG IDENTITETA

STAR WARS™ THE FORCE UNLEASHED™ II

29/10/10

WWW.UNLEASHED2010.EU

Ovlašćeni distributer COMPUTERLAND
Gospodara Vučića 176, 11000 Beograd, 011/715.80.00 www.computerland.rs/games

16 www.pegi.info PS3 Wii XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD ROM 12 www.pegi.info NINTENDO DS

LUCASARTS

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2008 2010 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & ™ as indicated. All rights reserved. "PlayStation" PS3 and the PS3 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS3 is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

OSLOBODI ISTINU

ALICE: MADNES

Ludilo koje je American McGee oslobodio u zemlji čuda – vraća se posle 11 godina čekanja!

S RETURNS

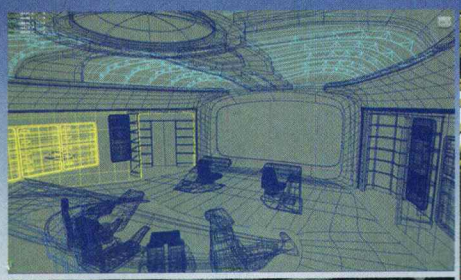
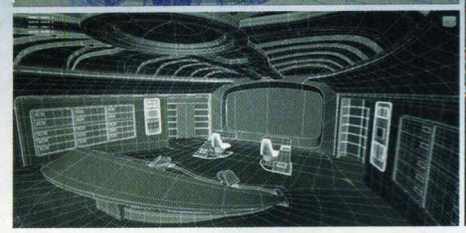
American McGee postao je dizajner igara pukom srećom (bio je komšija Johna Carmacka, koji je podigao id Software), a proslavio se jedinstvenom i morbidnom vizijom "Alise u zemlji čuda", ovekovečenom u igri pomalo bezobraznog naziva American McGee's Alice. Kada se pojavila (2000), igra je pobrala hvale pre svega zahvaljujući posvećenosti tvoraca i upeglanosti svih zamislivih aspekata koji čine dobru igru: od gejmpleja i grafike, preko atmosfere i zapleta, do pakovanja diska, u kome ste dobijali kompletnu medicinsku "studiju slučaja" jadne, poludele Alise. Posle ovog uspeha, American McGee pomalo se povukao iz sveta igara, pa se u sledećoj deceniji pojavilo svega nekoliko naslova s njegovim pečatom. Ali pre nekoliko godina ponovo je izronio -- i to u Kini, s novim razvojnim studiom, koji je za kratko vreme uspeo da postavi opasne standarde i dokaže se kao sposobna i maštovita ekipa. I pored toga, mnogi su bili iznenađeni kada je McGee nedavno najavio da je sa EA u šangajskom studiju Spicy Horse uveliko započeo rad na nastavku svog prvog hita. O igri se trenutno malo zna, ali prenosimo vam informacije koje je zasad razotkrio lično McGee.

Nasleđe prve igre

American McGee's Alice bila je velika vest kada se pojavila. Tada najmoderniji Quake III endžin prvi put je iskorišćen da se napravi nešto što nije pucačina iz prvog lica. Rezultat je bila akciona avantura s jedinstvenim stilom i sjajnom grafikom, koja je donela maštovite nivoe i protivnike, mada nikakav preterano inspirativan gejmplej. Ipak, formula dobro poznatog klasika prelivenog slojem psihološkog horora odlično je prihvaćena – toliko da su otkupljena prava na film, na kome je American McGee radio u godinama kad je bio van žiže gejmerske javnosti, iako zasad od toga ništa nije ispalo.

Ključno u prvoj igri bilo je to što je Alisa postala ozbiljna junakinja u ozbiljnoj priči, gde je zemlja čuda predstavljena kao maštarija pomoću koje Alisa beži od surove stvarnosti, činjenice da su joj roditelji poginuli u požaru. Time je omogućeno znatno "pomračenje" tona igre, a ipak je sačuvana prilika da se ona smesti u samu zemlju čuda, makar i znatno grozomorniju, te da to bude zabavna akciona avantura. U novoj igri, Alisa je još starija – tačno 11 godina, kolika će biti razlika između objavljivanja prvog i drugog naslova – i ludilo joj se vraća. Halucinacije, užasni prikazi... sve je ponovo tu, te Alisa opet stupa u zemlju čuda, ali sada ne da bi pobegla, već da bi otkrila izvor svoga ludila. McGee kaže da je ovaj put zaplet jedna misterija pronalaženja ubice, jer Alisa zapravo u delovima koji čine oblasti zemlje čuda otkriva sećanja iz detinjstva – što znači i sećanja na sudbonosni požar. Ali zemlja čuda je sada još čudnija, i menja se pod napadom nepoznate sile, koja preti da je uništi, pa tako i sva Alisina sećanja s njom.

Zemlja čuda će, dakle, imati istu ulogu – biće otelotvorenje Alisinog psihičkog stanja – i nuditi sličan gejmplej kao u prvoj igri, što je samo pola priče. Deo zapleta je smešten u stvarni život, u London s kraja XIX veka. Na ovim nivoima junakinja će imati mnogo ograničenije sposobnosti nego u zemlji čuda, ali će i izazovi biti drugačiji. McGee naziva London zaista strašnim i surovim, nasuport zemlji čuda, gde će

Youtube >> yugo+transformers
preko 400.000 pregleda

Chiron
ŠKOLA ZA KREATIVNE TEHNOLOGIJE

The Member Of FilminSerbia
Serbia Film Commission Member

Autodesk
MAYA 2011
Authorized Training Centre

Poseban program obuke za osnovce i srednjoškolce

Upis za novembar/decembar, kao i februar 2011., je u toku

Već 8 godina u Srbiji postoji jedinstvena škola za kompjutersku **3D animaciju i vizuelizaciju** sa polaznicima od 13 do 73 godine iz zemlje i inostranstva. **Pozivamo sve zainteresovane da posete Chiron školu** i iz prve ruke vide kako mogu da se pripreme za uzbudljivu karijeru u zemlji ili inostranstvu i krenu stopama uspešnih studenata koji sada rade u svetski poznatim kompanijama širom sveta od Novog Zelanda, preko Engleske, do Amerike. Škola koja je prva u kontinentalnom delu Evrope dobila sertifikat za obuku na programu **Autodesk Maya**, nudi vam školovanje zasnovano na višegodišnjem iskustvu i znanju naših stručnjaka koje su sticali radeći na filmovima "Ratovi Zvezda", "K-19", "Suvišni izveštaj", "Znaci", "Perl Harboru" i mnogim drugima uz mnogobrojna gostujuća predavanja profesionalaca iz 3D industrije. Polaznici tokom školovanja imaju mogućnost da učestvuju u domaćim i stranim filmskim projektima.

www.chiron.edu.rs www.chironforum.com

www.filminserbia.com 011/3621-430 • 3621-340

Otkud Alisa u zemlji čuda?

Svi živi znaju o čemu je reč u knjizi "Alisine avanture u zemlji čuda", ali ono što možda ne znate jeste to da je priča o Alisi došla iz uma đakona Charlesa Lutwidgea Dodgsona (Lewis Carroll), engleskog matematičara i logičara, profesora na Oksfordu, jednog popodneva koje je proveo s tri devojčice, ćerke svog prijatelja – od kojih se jedna zvala Alisa – zabavljajući ih bleskastim pričicama izmišljanim na licu mesta. Najluđe od svega je što se

knjiga smatra draguljem dečje književnosti, najslavnijim primerom tzv. nonsens žanra, a tvorac ju je video pre svega kao kritiku tadašnjih tendencija u matematici i logici, koje su uvele iracionalne brojeve i metode redukcije do apsurda. Te novotarije je konzervativni profesor Dodgson smatrao... pa – apsurdnim. I zato je rešio da priču o finoj devojčici zdravog razuma u jednom tako iracionalnom svetu iskoristi da pokaže koliko su besmislene teorije njegovih kolega matematičara!

Alisa moći da se pretvori u gomilu leptirova, da leti na vetrovima zahvaljujući svojoj haljini, da vitla mačem, napucavajući čudovišta iz Pepper Grindera, oružja koje je podsećanje na Vojvotkinju i njeno prase iz knjige. Glavni razlog lomatanju po zemlji čuda biće već pomenuta potraga za sećanjima, koja se pojavljuju u obliku delića kristala razbacanih po svetovima te zemlje. Kada nađete jedan, otkriće se delići prošlosti, događaja i razgovora, koji će s vremenom sastaviti celu priču o tome šta se to tačno dogodilo u noći kada je Alisa izgubila porodicu.

Igra već sada izgleda sjajno i potpuno ispolirano. Grafika ima istu maštovitost koja je krasila prvu igru, a kao i tada, tvorci se koriste najsavremenijim 3D endžinom da prikažu živopisne i tek malo poremećene lokacije zemlje čuda u novom (mračnom) svetlu. Poznavaoci prve igre čak će moći da prepoznaju mnoga mesta, a dok gledate prve slike i snimke iz igre, čini vam se da se vraćate u dobro poznatu bajku – u kojoj je sve nekako drugačije. Verujemo da su to American McGee i ekipa iz Spicy Horsea i želeli da postignu.

Alice: Madness Returns

ŽANR: akciona avantura
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 2011.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: American McGee donosi nam novu verziju svoje već dokazane vizije, jednako želeći da rezultat bude igra koja je umetnički dosledna i maksimalno tehnički ispolirana na svakom planu

Tekst: Mihailo Tešić

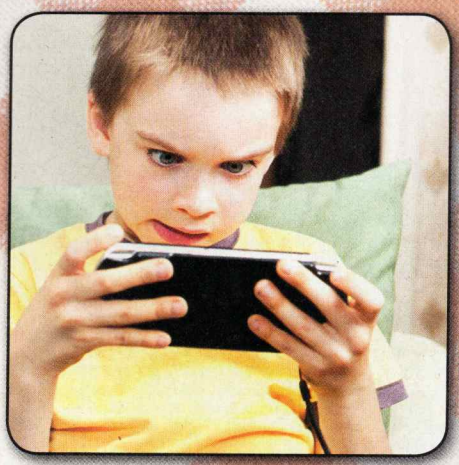
KAKO PREŽIVETI SLAVE

ScreenFun vodič za lakše preživljavanje svetkovina u narednom periodu

Ako je za vas achievement da se na porodičnim proslavama ne smorite kao kuvana noga, onda je ova zima ekvivalent završavanju igre Diablo II na nightmareu. Naime, slave stižu jedna drugu, da bi bile krunisane novogodišnjim ludilom, što za prosečne smrtnike uglavnom znači da će dan za danom u novembru i decembru provesti što u odlascima u goste, što u očekivanju i usluživanju gostiju.

Istina je da svi volimo da krkamo, a klopa je jedna od retkih svetlih tačaka u ovom periodu. Ali, budimo realni, i to se završi za petnaestak minuta, ako ste iole kao mi (koji obično pravo s vrata sednemo za sto, te se posle furioznih četvrt sata žderanja brekćemo u ćošku sledeća dva sata – pa onda sve nanovo). I tako, dok varite svu tu hranu, osećate da vam glava pluta u teškim mirisima prebranca i ajvara; uši vam bride od žamora tetaka i stričeva te skičanja bratanaca i jetrvinića; oko želuca vam se stvara termoizolacioni sloj sačinjen od ruske salate i podvarka; od stalnog oblaka dima i alkoholnih isparenja pluća i mozak nikad vam nisu bili plići, iako sami ne pijete i ne pušite... Pitate se šta možete učiniti da olakšate ovaj užas? Ima li neki cheat, neki password... da preskočite ovaj nivo? Pa zavisi od toga kakav ste gejmer, ali ne brinite, jer vaš ScreenFun ima rešenje za svaki tip gejmerske ličnosti u ovoj (ne)prilici!

Pristup 1



Samotnjak

(PSP, Nintendo DS, iPhone)

Ne uživate u društvenim igrama i društvenim mrežama, pa verovatno ni u druženju u realnom životu, naročito na slavama. Ne smeta vam ako se izolujete od ostalih, najbolje sa slušalicama u ušima, a roditelji/braća/sestre/cimeri znaju da vas moraju šljepiti po potiljku ako žele da vam privuku pažnju. Čestitamo, slava vam neće predstavljati veliki problem – samo nabavite neku prenosivu konzolu! Najtoplije preporučujemo Nintendo DS i nekoliko tura Metal Sluga ili Mario Karta. A može i PSP i Patapon. Naravno, i iPhone je dobar izbor, a kao bonus možete, naprosto, slušati muziku i melodično režati na svakoga ko vam priđe.

Izbegavati: Zeldu ili Pokemon. U stvari, bilo šta što će vas naterati da toliko izgubite osećaj za vreme da ne primetite kako su vas matori ostavili da prenoćite kod tetke i kako ćete morati da spavate u sobi koja je inače rezervisana za njene mace. I njihov pesak.

Pristup 2

Optimista

(Wii + 2 ili 4 kontrolera)

Okej, gosti dolaze vama. U tom slučaju je mnogo lakše biti optimista, jer imate malo više kontrole nad sadržajem proslave – osim ako vaši roditelji nisu s direktnom namerom zaključali konzolu u špajz: "Ne'š ti nama zračiti decu, pa da zaova opet padne u fras kao prošle godine!" Ako ste rešili da pokušate biti optimista i na gostujućem terenu, preporučujemo da pripremite nešto lakše za nošenje i igranje. Nintendo Wii je u svakom slučaju idealan izbor. Naravno, podrazumeva se najmanje dva do četiri para nunčaka, a dovoljan vam je Wii Sports kada je reč o igrama. Ipak, za optimistu su hardver i softver lakši deo posla: najviše truda moraćete uložiti u promociju, tj. ubeđivanje rođaka, starih majki i tetaka da probaju s vama turu Wii Sportsa ili Super Smash Brosa. Šta ćete, na slave ljudi dolaze da bi nabacili kalorije, a ne da bi ih potrošili. Optimisto.

Izbegavati: Mario Kart, jer rizikujete raskidanje kumstava, razvode, krvnu zavadu s potencijalnom krvnom osvetom i izostavljanje iz testamenta.

Pristup 3

Srećković

(rođak sa PS3/ Xbox360)

Odlazite tamo gde ima druge dece/mladih ljudi/ljudi koji prosto shvataju gejming, i koji, što je bitnije, imaju svoju aparaturu za to! Ne časite časa, nego odmah jedan tanjir napunite hranom, a drugi slatkišima, zgrabite flašu ili tetrapak soka od nekoliko kila i zukucajte se u sobu s konzolom. Čak i ako je samotnjak, a naročito ako je optimista, gejmer domaćin dočekaće vas sa žitom, hlebom, solju i zagrejanim Little Big Planetom ili SoulCaliburom.

Izbegavati: Mirror's Edge. Na pun stomak. Ozbiljno. Može se završiti nezgodno po tepih i patos, a pitanje je ko će to čistiti kasnije.

Pristup 4

Win gamer (PC)

Niste ni otišli na slavu kod rođaka koji vas vole kao sina ili ćerku, nego ste nastavili da sejete virtuelnu smrt preko mreže, napucavajući se s potpuno nepoznatim ljudima. Matorci će vam doneti hladnu prasetinu i kolače. WIN!

Izbegavati: bilo koji MMORPG. Onako, iz principa. Zato što, ipak, ima života i van okvira monitora.

Tekst: Mihailo Tešić

Kada će stići...

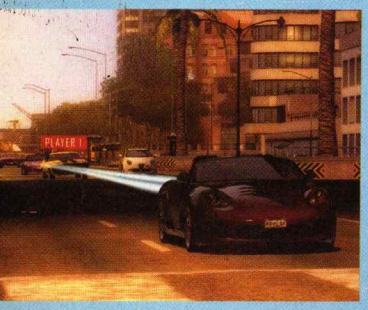
Assassin's Creed: Brotherhood	akcija	16. novembar 2010.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Aliens: Colonial Marines	akcija	2010.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Alice: Madness Returns	akcija	četvrti kvartal 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Batman: Arkham City	arkadna avantura	treći kvartal 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Brink	RPG akcija	proleće 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Battlefield 1943	akcija	1. decembar 2010.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Bulletstorm	shooter	22. februar 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Call of Duty: Black Ops	akcija	9. novembar 2010.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Colin McRae: Dirt 3	vožnja	2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Crysis 2	shooter	22. mart 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Conduit 2	shooter	februar 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Dragon Age 2	RPG	8. mart 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Driver: San Francisco	akciona vožnja	prvi kvartal 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Disney: Epic Mickey	arkadna avantura	25. novembar 2010.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Dead Space 2	akcija	25. januar 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Diablo III	RPG	2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Deus Ex: Human Revolution	akcioni RPG	februar 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Donkey Kong Country Returns	platforma	21. novembar 2010.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Duke Nukem Forever	shooter	1. februar 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
EA Sports Active 2	fitnes	16. novembar 2010.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Fable III	RPG	2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
F.E.A.R. 3	akcija	22. mart 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Gears of War 3	shooter	treći kvartal 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Ghost Recon: Future Soldier	shooter	mart 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Gran Turismo 5	vožnja	8. decembar 2010.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Homefront	shooter	mart 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Hunted: The Demon's Forge	akcioni RPG	1. kvartal 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Infamous 2	akcija	2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
I am Alive	akcija	2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Killzone 3	akcija	28. februar 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Little Big Planet 2	platforma	januar 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Marvel vs Capcom 3: Fate of Two World	borilačka	proleće 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Max Payne 3	akcija	2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Mortal Kombat	borilačka	leto 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Motorstorm: Apocalypse	vožnja	februar 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
NASCAR 2011	vožnja	2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Nail'd	vožnja	30. novembar 2010.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Need for Speed: Shift 2	vožnja	prvi kvartal 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Need for Speed: Hot Pursuit	vožnja	16. novembar 2010.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Rage	shooter	13. septembar 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Red Faction: Armageddon	akcija	maj 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Resident Evil Portable	akcija	2010.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Resistance 3	shooter	kraj 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Ride to Hell	akcija	2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
SOCOM: Special Forces	akcija	prvi kvartal 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Street Fighter X Tekken	borilačka	leto 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Stronghold 3	strategija	april 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Torchlight II	akcioni RPG	proleće 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Twisted Metal	akcija	5. april 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
True Crime: Hong Kong	akcija	9. februar 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Test Drive Unlimited 2	vožnja	prvi kvartal 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
The Agency	MMO	12. decembar 2010.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
The Legend of Zelda: Skyward Sword	avantura	2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
The Last Guardian	akciona	4. kvartal 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
The Lord of the Rings: War in the North	akcioni RPG	2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
The Sims Medieval	simulacija	mart 2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Trackmania 2	vožnja	2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Tom Clancy's H.A.W.X. 2	akcija	12. novembar 2010.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
XCOM	shooter	2011.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
WoW: Cataclysm	MMORPG	7. decembar 2010.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds

Dragon Age II

Za razliku od igre Dragon Age: Origins, u nastavku nećete moći da menjate klasu

Donkey Kong Country Returns

Vreme je za majmunisanje! Ovo je potencijalno jedna od najboljih igara za Wii



Driver: San Francisco

Wii verzija biće potpuno različita od izdanja za druge platforme, a moguće je i da se pojavi ranije

Gran Turismo 5

Sony se boji pirata, pa je odlučio da odloži GT5 i bolje ga zaštiti od kopiranja

Killzone 3

Beta test je u toku, ali u njemu pravo učešća imaju igrači s PlayStation Plus nalogom

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

Potvrđeno je da među borcima u igri neće biti Punishera, Daredevila i Emme Frost

Nail'd

Igra čiji je opis trebalo da čitate u ovom broju – odložena je u poslednjem trenutku

Call of Duty: Black Ops

Vi sada već igrate ovu igru i uživate. Naše utiske ćete pročitati u sledećem broju

BRAVO.rs /screenfun

ALICE: MADNESS RETURNS
Ludnica u zemlji čuda

Fallout: New Vegas
Najbolji način da potrošite raspust

Medal of Honor
Obrada najzaguljenijeg aktuelnog rata na planeti

OTPISANA ELITA

Pričalo se o tome, ali je sada i zvanično potvrđeno. Pompezno najavljeni NBA Elite 11 nikada se neće pojaviti, pa će ove godine NBA 2K11 ostati jedina košarkaška simulacija u ponudi. Razlozi za ovu odluku nisu izneseni, ali je ona, verovatno, posledica velike reorganizacije Electronic Artsa, koji je otpustio više od 100 ljudi. Za NBA Elite 12 biće zadužen Tiburon Studios, najpoznatiji po radu na serijalu Madden NFL.

ODLOŽEN START

Nije vredelo ni što je Sony zvanično objavio da Gran Turismo 5 izlazi 3. novembra – rok je ponovo pomeren! Iako je kao razlog navedena želja razvojnog tima da dodatno ispolira ovo ostvaranje, na kraju je procurila informacija da je datum izlaska pomeren zbog straha od piraterije. Kako bi se zaštitio od kopiranja, Sony je odlučio da modifikuje GT5 tako da on zahteva firmware 3.50, koji je za sada neprobojan.

Peti deo Hitmana verovatno neće skoro, ali bolje da malo sačekamo pa da ispadne dobar

POVRATAK ĆELAVCA

Još od leta se priča o povratku Agenta 47, ali tek sada možemo potvrditi da će serijal Hitman dobiti novi, peti deo. Informacija je procurila od nekih ljudi angažovanih na projektu, a sam razvojni tim – IO Interactive, odnosno izdavač Square Enix još se nisu zvanično oglasili povodom svega. U svakom slučaju, na novu krvavu avanturu poznatog antijunaka, čekaćemo najmanje do kraja sledeće godine.

POTOPLJENI PIRATI

Taman kada smo pomislili da je pred nama jedna pristojna igra bazirana na "Piratima sa Kariba", Disney Interactive obavestio nas je da se igra Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned nikad neće pojaviti u prodaji! Ovaj naslov bio je zamišljen kao akciono ostvarenje s primesama RPG-a, a trebalo je da se pojavi početkom 2011. godine.

POTERA STIŽ

Opet na pravom putu

Pre puštanja pune verzije igre u prodaju, EA je objavio demo za Need for Speed Hot Pursuit, ali isključivo za PlayStation 3 i Xbox 360, iako će se naslov pojaviti i na PC-ju. Probna verzija sadrži policijsku poteru, ali i jednu klasičnu trku, koja će biti dostupna jedino ukoliko je neko s vaše liste prijatelja takođe preuzeo demo. Ako se odlučite da budete na strani reda i zakona, zadatak vam je da eleminišete četiri trkača za što kraće vreme, postavljajući metalne šiljke na put, pozivajući policijske blokade, ili pak birajući staro dobro udaranje otpozadi. Klasična trka podsetila nas je na stare NFS igre, što predstavlja veliki plus, a osećaj vožnje dosta asocira na Burnout, što nije čudo budući da na igri radi Criterion Studios, koji je zadužen i za ovaj serijal. To znači da se gejmplej najlakše može opisati kao "pripitomljeni Burnout", što se pre svega odnosi na realističniji (slabiji) osećaj brzine. Gas do daske praktično nikad ne treba ispuštati, a jače krivine mogu se savladati proklizavanjem, tako što se prethodno samo "lizne" kočnica. Kao i u Burnoutu, drifting i vožnja u suprotnoj kolovoznoj traci ili u zavetrini obnavljaju vam turboskalu, koja omogućava kratkotrajno ubrzanje. Grafika u igri je odlična, pa se čini da je pred nama jedna sjajna arkada, o kojoj ćete čitati u sledećem broju ScreenFuna.

ODBRAMBENI BEDEM

Sećate li se Strongholda? Ova odlična strategija iz 2001. godine pokupila je samo pozitivne kritike, ali je njen nastavak bio veliko razočaranje, zbog čega je dalji razvoj serijala bio vrlo neizvestan. Stronghold 3 kao jednu od najvećih novina ima podršku za Havoc fiziku, koja će uticati na efektivnost zamki i oružja, ali i uzrokovati realističnije urušavanje objekata. Ne znamo kako na to gledaju ljubitelji životinja, ali razvojni tim navodi da ćete na svoje protivnike moći da lansirate krave, svinje ili ovce.

E!

NEPOZNATA KRALJEVSTVA

Sve vezano za Kingdoms of Amalur: Reckoning govori da je reč o ostvarenju velikog potencijala, jer su na njemu angažovana poznata imena, poput crtača stripa Todd McFarlane (Spider-Man, Spawn), dok je vođa projekta na kome radi 38 Studios Ken Rolston – čovek koji je bio glavni dizajner za dve poslednje igre iz serijala Elder Scrolls (Morrowind i Oblivion). Ovaj open world RPG radiće se u sličnom duhu i upoznati vas s Amalurom, egzotičnim svetom koji ćete pohoditi u potrazi za slavom i avanturom. Reckoning je u razvoju već više od tri godine, a autori najavljuju da će on biti spreman do kraja sledeće godine, i to u verzijama za PC, Xbox 360, odnosno PlayStation 3 sisteme.

REKLI PA (NA SREĆU) POREKLI

Dve nedelje nakon što je zvanično objavljena informacija da se dva proširenja za odlični Bioshock 2 (Minerva's Den i Protector Trials) neće pojaviti za PC, 2K Games je, ipak, odlučio da promeni ovu odluku. Kako su objasnili u kompaniji, za to su najzaslužniji sami igrači, koji su u proteklim danima poslali na hiljade mejlova na adresu izdavača. Minerva's Den predstavlja kampanju za jednog igrača, dok Protector Trials dodaje nove izazove. Oba DLC-a prošla su fazu testiranja, a trebalo bi da se pojave pre kraja ove godine. U međuvremenu, razvojni tim priprema i patch, koji bi trebalo da počisti neke bagove iz osnovne verzije igre.

A sada malo vi...

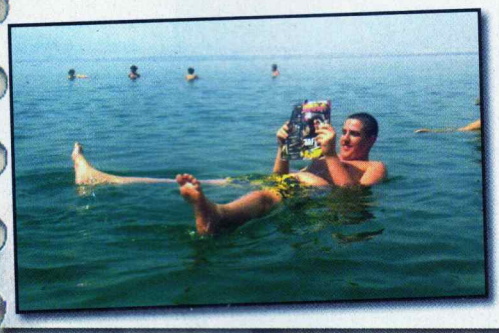
Pismo meseca

ScreenFun pluta!

Sfune, pozz s Mrtvog mora. Šta mi činite vi? Ima li ko da je WoW-aš iz redakcije? Moje jedino pitanje glasi: Jeste li videli novi patch što je izašao? Katastrofa... Razočarao sam se. Noobovska igra. Kad stiže ovaj Star Wars MMO i hoće li se plaćati?

Paja

ScreenFun: *Ćao, Pajo, care! Eto sad si nam dao dobar argument da ne povećavamo broj strana, jer da ih ima više, možda bi potonuo – i onda mi ne bismo dobili ovo pismo. Što se tiče patcha za WoW, mi se nismo baš toliko razočarali. Star Wars the Old Republic neće skoro izaći, tako da slobodno nastavi da plutaš do sledećeg leta.*



Verbatim poklanja ti USB disk otporan na vodu. Moći će da bude kraj tebe dok plutaš...

Diaboličan

Pozdrav svima u redakciji, imam pitanje koje, verovatno, zanima pola sveta, ako ne i više od toga. Kad će više Diablo 3? Jer, "izlazi" već mnogo godina. I imam informaciju koju bih želeo da proverim. Čuo sam da iz vrlo jednostavnog razloga, verovatno, Diablo nećemo gledati na voljenim računarima bar još koju godinu – nije isplativo za Blizzard da izda i Starcraft 2 i Diablo 3 u isto vreme (ili makar približno, jer je najavljen za 2011, a nisam baš siguran u Blizzard u poslednje vreme). Doduše, i na Diablo 2 čekali smo samo dve godine, ali ajde sad, a igra je napravljena odavno.... Pa je li sve to istina? I da li se isplati igrati Guild Wars, plaća li se?
P. S. Objavite, ne objavite... samo mi, molim vas, odgovorite jer samo vama verujem. ;)

AnthraX

ScreenFun: *Blizzard, kao i svaka druga izdavačka kuća, pažljivo planira kada će izbaciti novu igru, međutim, nije Starcraft 2 taj koji ometa izlazak Diabla 3. Pre će to biti WoW: Cataclysm, koji treba da se pojavi 7. decembra. To automatski znači da se Diablo 3 povlači za sledeću godinu, međutim, možda to odlaganje i neće dugo trajati. Naime, pošto je Diablo 2 lansiran pred letnji raspust, moguće je da ćemo i treći deo videti baš u junu.*

Lozničanin

Eee, ljudi, šta ima, kako ste, a? Boli vas uvo, sedite tu, igrate igre nonstop. Dobro, stojite kad igrate Wii, a ja? Ja idem u školu pa, msm, nije fer! Ja sam iz Loznice, mali grad na zapadu Srbije, gde ima dosta igraonica. Dečaci beže s časova kako bi igrali igre. Nego, da mi pređemo na stvar... mislim na pitanja.

1. Ljudi, imam problem sa FIFA. Grafika je očajna, a imam, bar ja tako mislim, baš dobru grafičku Radeon 5770 HD. Zašto?
2. Da bi igra izgledala makar malo normalna i da bi se videlo sve na ekranu, rezoluciju moram smanjiti četiri puta. Zašto?
3. Kad izlazi neki patch za srpsku ligu?

Mladen

ScreenFun: *Eh, crni Mladene, pa radite li vi tamo na zapadu Srbije nešto, il' se samo zaigravate? Zabranjeno je bežanje iz škole, sem u iznimnim situacijama, poput odlaska do trafike po najnoviji broj ScreenFuna.*

1. Radeon 5770HD jeste dobra kartica, i baš nas čudi što ti FIFA ne radi dobro. Ajde ti skini nove drajvere, a novi patch za FIFA, pa vidi šta će onda biti.
2. Vid', mi sve odgovorili pod 1.
3. Patch će izaći u dogledno vreme, jer su se nedavno pojavili alati za izmenu sadržaja.

Gde je zapelo?

EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE, ode muzičar u penziju. Došla neeka mlada, koja je bila rokerka. Nego, Sfune, zanima me nešto u vezi s Activisionom i Infinity Wardom. Čitao sam da je Activision dugovao veliku lovu IW-u, te da su Zampella i West dali ostavku. Šta se desilo s njima, gdje su? Samo sam vidio da će IW raditi na MW3 i da će izaći krajem maja 2011.

Anto

ScreenFun: *Čuj, stari, ko je tu kome dugovao – nemamo pojma. Znamo samo da su se razišli i da nije bilo krvi – još. Sad će se vucarati po sudovima dok se nešto ne dogovore, a u međuvremenu su West i Zampella osnovali novu kompaniju – Respawn Entertainment, čije će igre distribuirati EA. O daljim planovima nije bilo više govora, a mi im želimo sreću u poslu, pa nek naprave neki Call of Spawn.*

Brojanje unapred

Ćao, ScreenFune! Neću da vas smaram s tim kako ste najbolji! Ali velike pohvale i od mene. No hteo bih da vam postavim nekoliko pitanja.

1. Zašto su sada napravili FIFA 2011, kada još nije 2011?
2. Kada će stići Thief 4?

ScreenFun:
1. Razvojni timovi se često odlučuju da u ime igre stave nastupajuću godinu, šaljući tako poruku kupcima da je proizvod svež, napredan i ispred vremena. Zato i vi sada čitate decembarski, a ne novembarski broj ScreenFuna.
2. Thief 4 je u veoma ranoj fazi razvoja, tako da sigurno neće uskoro izaći. Ima li se u vidu renome ovog serijala, Eidosu je bolje da dobro razradi četvorku nego da zbrzaju i izbace nešto bez veze.

Masnoća

Imam primedbu. Nemojte više štampati ScreenFun na ovom masnom papiru!
Izluđuje me! Upalim svetlo, čitam SF, a samo okrećem novine da bih nešto video jer se presijava. Rešite problem!

Mihajlo

ScreenFun: *Jesi li probao da čitaš u mraku? Onda se ne presijava ništa. Ne može vam čovek udovoljiti. Da se odlučimo za mat papir, onda biste se žalili da ne možete zamotati burek u njega jer mast probija.*

Malo morgen

Pozzz, SF, najbolji ste! Prvi put vam pišem, a imam jedno pitanje za vas. Je li tačno da će Crysis 2 zahtevati slabiju konfiguraciju od prvog Crysisa?

Stojan M0tika

ScreenFun: *Ne samo što će zahtevati slabiju konfiguraciju nego će i tvoja kosa biti do 45% kovrdžavija. Nemoj nasedati na marketinške fazone. Naravno da će biti zahtevnija – i to osetno.*

Šoping

Zdravo, ScreenFune, imam samo jedno pitanje za vas. Kako da nateram ćaleta da igra Counter Strike: Online?

Boranin – D. DJ.

ScreenFun: *Reci mu da ćeš nagovoriti mamu da ga sledeći put ne vodi u šoping.*

Gaming Events

Veliki pozdrav ekipi Screen Funa i njenim fanovima! Pratim vas (skoro) od prvog broja, i oduvek želim da vam pišem i pitam vas nešto pametno. To mi iz nekog razloga nije polazilo za rukom dugi niz godina. Na sreću, dok sam čitao jedno od vaših skorijih izdanja, konačno mi se upalila lampica, i evo tog pitanja/molbe: Da li biste mogli navesti kad su i gde su neki od većih gejming događaja u Evropi?
P. S. Znam da ste, verovatno, navodili

neke od tih datuma kako su nailazili, ali ovako bismo sve to imali na jednom mestu, pa kad neko ne zna kuda će za godišnji, samo pogleda taj vaš "kalendar", i ETO REŠENJA. :)
Pozz.

Damir

ScreenFun: *Tebi se, Damire, nekud putuje? Okej, evo spiska igračkih sajmova u Evropi, mada je ubedljivo najveći i najznačajniji GamesCom u Kelnu. Sledeći sajam zakazan je za 17. avgust 2011. Što se tiče ostalih događaja, oni nisu toliko bitni, ali ako dupe hoće da ti vidi puta, zaputi se u London 2. decembra na Best of British. Šest dana kasnije, u istom gradu održaće se i Evolve in London, a ako bi putovao na sever, poseti Festival of Games 2011 u Utrehtu (Holandija) 28. i 29. aprila. I za kraj, ako te interesuju švedske igre (nemaju puno veze sa švedskim filmovima), uputi se u Malme 10. maja i pošalji nam jednu razglednicu.*

Plus-minus

Ćao, ScreenFune! Svi znaju da ste najbolji, pa vas ne moram hvaliti. Imam samo jedno pitanje za vas: Je li za Wii Sports Resort i Wii Fit plus potreban Wii Motion Plus? Unapred zahvaljujem ako mi objavite pismo. Carevi ste. :)

Igor

ScreenFun: *Za Wii Sports Resort treba ti Wii Motion Plus, dok ti za Wii Fit Plus to nije potrebno. Za njega ti treba Wii Balance Board. U svakom slučaju, treba ti puno para.*

Intervencija

Pomozite!!! USB od 8 GB upao mi je u WC šolju. JADNIČAK!!!

Stefan

ScreenFun: *Ako je ispao posle nužde, mi tu ne bismo ništa dirali.*

Zidar

De si, brate ScreenFune? Š'a ima? Čitam vas od 16. broja i svaki vaš poster lepim na zid, ali imam jedan problem. Nemam više mesta na zidovima u sobi, pa bih vas zamolio da mi pošaljete jednog zidara da mi proširi sobu za nekoliko kvadrata!

Boggy

ScreenFun: *Rado bismo ti pomogli, međutim, kazne za nelegalnu gradnju znatno su pooštrene, pa se nećemo igrati. Jesi li probao da isteraš matorce iz spavaće i tamo se proširiš s posterima. Verujem da je i njima bitno da si ti srećan i zadovoljan.*

Romantika

Pozdrav svima u redakciji ScreenFuna, imate najbolji časopis i najbolji posao na svetu, vi živite od toga što vreme provodite igrajući video igre, pa može li biti lepše? E, da pređem na stvar. Pre neki dan, dok sam na fakultetu čekao pauzu do početka predavanja, pomislim kako bi bilo lepo da svratim do igraonice (koja je veoma blizu) i odigram nekoliko partija PES 11 na PS3, ali problem je što nikako da nađem kolegu koji je takođe slobodan za isto. I tako, u potrazi naletim na jednu dobru i lepu koleginicu, te je onako u prolazu pitam kuda ide, a ona mi kaže da ide na PES i pita me hoću li s njom, jer ni ona nema s kim da igra. Naravno, da sam odgovorio potvrdno. Odjednom sam dobio i nekog s kim mogu igrati PES i lepo žensko društvo, koje je na mom fakultetu, nažalost, retkost.. Znate, ETF je to... :)

Hasan

DESKTOP MESECA: NEIMENOVANI

desktop@screenfun.rs

IGRE ZA XBOX 360

Imate **Xbox 360** konzolu, a nemate igara? ScreenFun vam poklanja sledeće igre: **Prince of Persia: The Forgotten Sands, Pure Football i DJ Hero 2.**

Sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete **SMS** poruku sadržine **sfun 360**. Na kraju poruke napišite ime, prezime i adresu. *Cena SMS poruke iznosi 20 dinara + PDV, a važi za korisnike mreža mt:s i Telenor. Oglašivač A & K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.*

ScreenFun: *Da imamo nagradu za najromantičniju gejmersku priču, sada bismo ti je dodelili. Poslali bismo vas na zimovanje za dvoje na neko lepo grčko ostrvo, a onda biste nas, po povratku, tužili zbog upale pluća. Ali nema veze – važno je da je romantično.*

Opasna realnost

Zdravo, ScreenFune. Imam jedan problem. Prestao sam da igram WoW, pa me drugovi zezaju da sam zavisnik od real worlda. Izlazim, dok oni raiduju Naxx. Šta da radim?

Nikola

ScreenFun: *Nikola, u veoma si teškoj situaciji. Možda treba da potražiš stručnu pomoć na onoj čuvenoj klinici za odvikavanje? Sirugno imaju program za realan svet.*

Nastavnici Rising

Ćao, SF, da ne dosađujem s tim koliko ste dobri, nego da pređem na stvar: imao bih jedan predlog. Zar ne bi bilo dobro kad bi napravili igru Nastavnici Raising, da glavni likovi budu neka deca s teškim naoružanjem, a protivnici već pomenuti nastavnici. Glavni boss je razredni i direktor. Kladim se da bi bar 90% gejmerske populacije obrnulo ovu igru bar svaki dan posle škole xD, a ovih 10% isprobalo to u stvarnosti. Šta vi mislite? Pozdrav iz Pirota!

WoWoWac

ScreenFun: *Prosledili smo ovo pismo direktoru tvoje škole u Pirotu. Očekuj da se uskoro pojaviš u njegovoj kancelariji, pa mu detaljnije objasni svog predlog, u prisustvu roditelja.*

Dotaši

Pozdrav, prijatelji iz ScreenFuna. Kako ste? Šta ima novo? Neću da vas

AND THE WINNER IS...

Igrate li PES? I kako vam se sviđa? Naravno, da vam se sviđa, a još će vam se više svideti kada obučete ove majice i stavite kape. Dobitnici nagrada: **Stefan Krajičević** iz Loznice (**majica**), **Dubravka Miletić** iz Novog Sada (**PES privezak za ključeve**) i **Lazar Stanić** iz Beograda (**PES otvarač za flaše**). Molimo dobitnike da se jave redakciji radi preuzimanje nagrada.

hvalim jer i sami znate.. bla-bla-bla... Smorili su s time više, sve to pišu samo da bi se pismo našlo u časopisu. Hteo sam da vas pitam igra li neko iz redakcije Dotu? Ne znam znate li, ali izašla je nova Dota 6.69. Međutim, vidim da se vi uopšte ne bavite Warcraftom, osim WoW-a.
Može li neki poster Dote, neki heroj, nešto. Bio bih vam zahvalan i nastavio bih da vas čitam. :P

Tomash

ScreenFun: *Ruku na srce, Dotu smo malo zapostavili, ali nije ni čudo, kada smo je pržili non-stop, pa smo se malo zasitili. Međutim, sve nas je obradovalo što je Blizzard najavio DotA 2, što vam predstavljamo u ovom broju. Biće postera čim se atmosfera malo zagreje.*

Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete ili predložite, ili biste nas nešto pitali? Pošaljite nam e-mail ili pismo, a ukoliko ono bude proglašeno pismom meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

ME

Igračka obrada najzaguljenijeg aktuelnog rata na planeti

Rešetanje talibanskog sela iz udobne kabine Apača

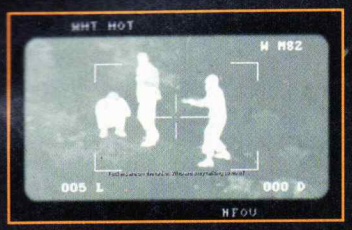
Dve babice = kilavo dete? U slučaju Medal of Honora, stara narodna poslovica jednostavno ne važi. Iako Medal of Honor efektivno donosi dve različite igre, koje su kreirale dve različite kompanije s Electronic Artsom, krajnji rezultat je više nego zadovoljavajuć.

Za signlplejer Medal of Honora zasluzan je studio Danger Close, koji je šestosatnu vojnu, totalno skriptovanu pustolovinu uradio u Unreal engineu 3. Singlplejer kampanja urađena je u stilu igara Call of Duty: Modern Warfare (uticaj se oseća u svakoj pori igre), a prati doživljaje nekoliko oružanih formacija američke vojske u prvih 48 sati invazije na Avganistan 2001. godine. Uloge komandosa Tier 1/ Navy seals/Delta Force, regularnog armijskog rendžera i nišandžije u Apač helikopterima AH-64, smenjivaće se jedna za drugom i međusobno se preplitati u kampanji koja demonstrira šta se desi kada bez razmišljanja udarite štapom po osinjem gnezdu, to jest izvršite invaziju na neku zemlju bez potpunih obaveštajnih priprema i izviđanja. Sama kampanja je uzbudljiva, intrigantna i odlično skriptovana, s celinama koje se umešno smenjuju pre nego što vam postanu dosadne.

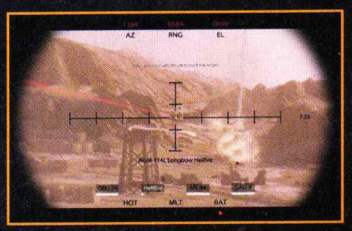
Multiplayer je uradio je slavni DICE (serijal Battlefield), pozajmljujući igri modifikovanu verziju svog Frostbite enginea, koji se u nekoliko detalja razlikuje od onog iz BF: Bad Company 2 (nemogućnost rušenja zgrada i bušenja rupa u građevinama, na primer). Igrač koji je završio singlplejer kampanju pa ohrabren seo da odigra koji multiplejer meč, uveren da će sad lako dominirati gomilom početnika, doživeće hladan tuš. Osećaj kretanja i borbe između ove dve celine igre sasvim je drugačiji, čemu posebno doprinosi činjenica što vas ovde mogu ubiti za milisekundu. Dve sukobljene strane u igri, američki marinci i Talibani Al Kaide (nazvani OpFor u poslednjem trenutku), dolaze u tri klase (vojnik, specijalac i snajperista), te u uspešnim akcijama, ubijajući protivnika i ispunjavajući zadatke, dobijaju XP, čiji priliv donosi napredak po nivoima, koji vam omogućavaju da otključate i opremite nove primerke oružja. Sistem je gotovo isti kao onaj iz Battlefield: Bad Companyja 2, mada objektivno ima manje toga da se otključa. Medal of Honor, kao i Battlefield, podržava dedicated servere (maksimalno 24 igrača), ali ima nešto manje mape, koje igrače motivišu na bržu i energičniju borbu, zbog čega multiplejer više podseća na Call of Duty nego na Bad Company 2.

U prvih nekoliko dana multiplejera

DAL OF HONOR



Talibani kuliraju, nesvesni da ih posmatrate kroz nišan snajpera



Lasersko označavanje ciljeva za lovce-bombardere

Jurnjava na quad bajku usred tamne avganistanske noći

Pogled na talibansku poziciju kroz FLIR nišan na Apaču

Dim na horizontu i kletva u vazduhu na straži pored Kabula

Talibane, donesi nam banane...

Koalicija protiv Talibana?

Nekoliko nedelja pre izlaska igre, EA je obznanio da će talibanima u multiplejeru promeniti ime u Opposing Force, u znak poštovanja prema trupama koje ratuju u Avganistanu, a posebno iz respekta prema poginulima. Ova terminološka promena, naravno, ni najmanje ne utiče na multiplejer iskustvo. Jedina stvar koja realno smeta jeste to što obe strane imaju identičnu opremu i dele istu stazu nadogradnje u okviru svih triju klasa.

možete očekivati nezanemarljivu dozu nerviranja, jer će iskusniji igrači praviti od vas svoju kučku. Dok ne naučite mape napamet i ne otključate bolje oružje, snajperske nišane, dimne bombe i druge gadžete, sledi vam žešće nerviranje. Svaki početak je težak, ali ovaj je BAŠ pretežak...

Što se tiče ukupnog vizuelnog kvaliteta, možemo reći da je više nego solidan. Singlplejer (Unreal 3 engine) i multiplejer (Frostbite engine), svaki na svoj način, doprinose tome da ukupni vizuelni utisak o Medal of Honoru bude pozitivan. Hardverska zahtevnost između modova takođe je približna, mada multiplejer ume da štucne kada se na ekranu dešava mnogo stvari istovremeno.

Da rekapituliramo. Ovo je uspešan, ali ne i trijumfalan povratak Medal of Honora: igri realno ništa ne fali, ali ne donosi nikakva posebna unapređenja u poređenju sa Call of Duty: Modern Warfareom 2 i Battlefield: Bad Company 2. MoH poslužiće vam kao odlična zanimacija dok se ne dokopate igre Call of Duty: Black Ops, kad ćete zaboraviti na izlazak iz sobe do proleća.

Medal of Honor

ŽANR: pucačka igra
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: 1–24
TERMIN: 12. oktobar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3 GHz, 2 GB RAM, 7600GT/X1800

\+ Inteligentni zaplet u kampanji, odlična grafika u oba moda igre

\- Loš AI u singlplejeru. Multiplejer frustrira dok mape ne naučite napamet i ne otključate bolje oružje

GRAFIKA: Singlplejer (Unreal 3 engine) i multiplejer (Frostbite engine), svaki na svoj način, doprinose tome da ukupni vizuelni utisak o Medal of Honoru bude pozitivan — 4

GAMEPLAY: Singlplejer MoH-a mehanički se veoma razlikuje od multiplejera, što će vas neprijatno iznenaditi kad vas počnu gangbangobati onlajn — 4–

ZAKLJUČAK: *Uspešan, ali ne i trijumfalan povratak Medal of Honora* — 4

Tekst: Stojan Karamatijević

Dovoljan razlog da uzmete godišnji odmor

Fallout: New Vegas predstavlja povratak korenima za Fallout franšizu. To, naravno, ne znači da je igra urađena u formi 2D izometrijske igre za DOS i Windows 95, već da potencira sve najbolje elemente Fallouta 1 i 2, s kojima deli i okruženje Zapadne obale SAD (gola trojka beše smeštena na istok, u okolinu Vašingtona). New Vegas je sve ono što ste želeli od novog Fallouta: obiman, potpuno nelinearan, atmosferičan i prebogat sadržajem, živopisnim lokacijama i likovima. Ovo je igra s nekoliko mogućih krajeva i milion različitih načina za njihovo dostizanje: svaki fan preći će je najmanje triput, a ako svaki od tih prelazaka bude iole detaljan – zabavljaćete se više od 150 sati, ne računajući DLC ekspanzije, kojih će sigurno biti u narednoj godini (za trojku ih je izašlo čak pet). Impresivan naslov, koji vredi svakog uloženog dinara.

Deo države Nevada, pustinja Mohave i Las Vegas prošli su prilično jeftino u nuklearnoj razmeni između Amerike, Rusije i Kine koja je pre dvesta godina svet dovela na ivicu totalnog uništenja. Naime, grad i okolina su manjeviše neoštećeni, te predstavljaju jednu od retkih "oaza" sigurnosti, udobnog urbanog života i električne energije, koju pruža hidroelektrana na brani Huver. Upravo iz tih razloga, NCR (New California Republic) i Cezarova legija, ultramilitantna megabanda s istoka, žele da Vegasu i okolini, svaka na svoj način, nametne svoj suverenitet. Vaša uloga u tom epskom sukobu počinje prilično bizarno: kao

Karijes na lateralnoj sedmici gore? Ništa što metak u usta ne može ispraviti

Ulaz u VIP deo Las Vegasa s kockarnicama čuvaju Securitroni

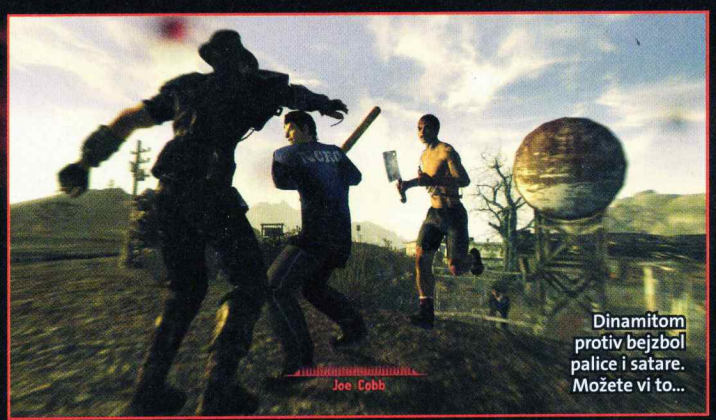
Fallout VEGAS

MENI U KRUGU

Novi, radijalni interfejs za kontrolu kompanjona zgodna je stvar: prečice za najčešće korišćene komande birate iz kružnog menija umesto da ih kopate iz dijaloga. Ovo je posebno korisno u hardkor modu, kada jednim klikom možete ostaviti drugove na bezbednom odstojanju i sprečiti ih da se poput kamikaza zalete u protivnike, izginu i nateraju vas na učitavanje pozicije.

kurira Mohave ekspresa, opljačkanog, ranjenog i zakopanog, spasava vas i leči doktor gradića Goodspringsa. Potraga za barabama koje su vas opelješile i ostavile da skiknete prerašće u klasičan falloutovski quest, gde skromni anonimus postaje legenda koja kroji sudbinu bliže i dalje okoline.

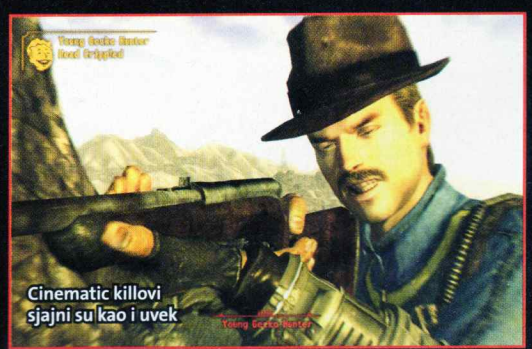
Igra je mehanički potpuno identična Falloutu 3, s tom razlikom što su neki sistemi redizajnirani, usložnjeni i poboljšani. Na primer, protivnici sada imaju različite stepene otpornosti na razno naoružanje (pa i na kalibre i tip municije), i u proseku su svi brži od vas, tako da Rad Scorpion i Deathclaws više neće biti lak zalogaj ni dobro opremljenim igračima visokog nivoa, koji su ih u trojci ljuštili kao celofan s čokoladica. Jedna od simpatičnih novina jeste i sistem reputacija s glavnim frakcijama i pojedinačnim naseobinama u igri, od čega vam zavise raspoloživi zadaci i cene robe i usluga kod prodavaca. Naravno, u igri je i ogromna količina novog oružja i oklopa, a dodat je i sistem za samostalno pravljenje municije ili konverziju one postojeće u drugi kalibar ili formu (u slučaju municije za energetsko oružje, gde, recimo, EC možete konvertovati u MFC).



Dinamitom protiv bejzbol palice i satare. Možete vi to...

Jedna od najvećih novotarija koju donosi New Vegas jeste hardkor mod igre, u kojem, osim o radijaciji, morate voditi računa i o gladi, žeđi, naspavanosti, težini municije, smrtnosti kompanjona (u normalnom modu samo gube svest) i drugim realnim elementima. U hardkor modu osakaćene udove ne možete lečiti prostim ubrizgavanjem stimpaka, već morate iskoristiti skupi i retki Doctor's bag, ili se dogegati do NPC doktora i platiti lečenje. Hardkor mod će vam iskustvo New Vegasa višestruko zakomplikovati i pomalo otežati, a to je upravo ono što je mali procenat najvernijih fanova odavno tražio.

Fallout: New Vegas je do ovog trenutka dobio dva softverska patcha, te su mnogi problemi, pogotovo oni vezani za zadatke, uspešno sanirani. Ono za šta nema leka jeste zastareli i problematični 3D engine (Gamebryo), koji u neizmenjenoj formi postoji još od Elder Scrolls: Obliviona, i koji će vam pružiti iste (čitaj: loše) performanse bez obzira na snagu konfiguracije na kojoj terate igru. Dobra stvar za buduće Fallout igre jeste strateško partnerstvo između Bethesde i ID softvera, koji će svoj tech 5 engine, u kojem razvijaju Rage, sigurno licencirati za friške postnuklearne avanture. To je stvar kojoj se vredi nadati, zar ne?



Fallout: New Vegas

ŽANR: RPG

IZDAVAČ: Obsidian/Bethesda Softworks

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 19. oktobar 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PSN

ZAHTEVI: P4 2.4 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600

\+ Totalno nelinearno, fantastično RPG iskustvo, koje ćete konzumirati mnogo desetina sati

\- Bagovi; Gamebryo 3D engine pokazuje ozbiljne znake starenja

GRAFIKA: Gamebryo engine, koji je s nama još od Elder Scrolls: Obliviona, već bi trebalo da počne razmišljati o zasluženoj penziji — 4

GAMEPLAY: Frakcijske reputacije, redefinisana borba, hardkor mod i druge novine čine New Vegas obimnijim i boljim iskustvom od Fallouta 3 — 5

ZAKLJUČAK: *Viva Las Vegas! Poželeti bolji Fallout od ovog – bilo bi nerealno i nadasve neskromno* — 5

Tekst: Stojan Karamatijević

ARCANIA
Gothic 4

Bezimeni heroj ponovo mora preuzeti stvari u svoje ruke i spasti svet od propasti

Serijal Gothic je prilično popularan među RPG fanovima, iako se treći deo i nije baš proslavio. Ipak, kombinacija otvorenog sveta, različitih frakcija kojima se možete pridružiti, razvijanja glavnog lika u više smerova i solidnih arkadnih borbi stvorila je veliku bazu fanova. Nažalost, ovom serijalu je uvek malo falilo da dostigne kvalitet poznatih RPG naslova, kakvi su Dragon Age: Origins, Oblivion i dr., i to najviše zbog mnoštva bagova i nekih nelogičnosti, koje su često bile izvor ogromnih frustracija.

Četvrti deo iza sebe ima drugi razvojni studio, što bi za početak trebalo da bude dobra stvar, a kako bi se što više naglasila ta promena, promenjen je i naslov igre.

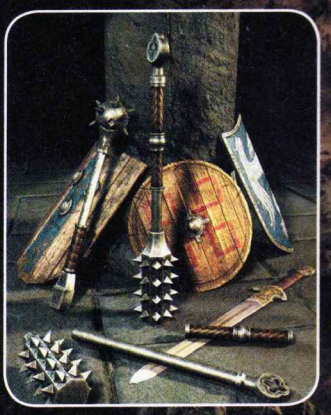
Radnja u igri odvija se nekih deset godina nakon dešavanja u trećem delu. Sama igra ostala je dosledna serijalu, tako da ste i ovde u ulozi bezimenog heroja, ali ne onog iz prethodna tri dela, koji mora osvetiti smrt bližnjih, mada ni sam ne zna da će se taj njegov put ka osveti pretvoriti u nešto mnogo veće. Ponovo treba da ispunjavate gomilu zadataka, koji se uglavnom zasnivaju na dva maksimalno pojednostavljena modela – ubiti X protivnika određene vrste i doneti predmet Y osobi Z – a čak ni oni vezani za glavnu priču nisu pošteđeni tih banalnosti. Kako razvijate glavnu priču, tako nailazite na nove NPC-ove, koji treba da vam daju određene informacije kako biste nastavili dalje. Naravno, za to traže protivuslugu. Baš su te usluge ono što nije najbolje uklopljeno u igru. Primera radi, kada već ozbiljno počnete napredovati u igri, odlično opremite svog junaka i razvijete se u pravu mašinu za ubijanje, jedan od NPC-ova tražiće vam da se vratite u šumu koju ste pre toga pročešljali uzduž i popreko, usput tamaneći sve živo i neživo, da biste pronašli njegov izgubljeni šešir?! Sudbina sveta visi o koncu, a vi gubite vreme tražeći izgubljenu garderobu po šumi?!

Novi Gothic uvodi sistem sa tzv. drvetom veština (kao World of Warcraft), s tim što postoje tri specijalizacije: ratnik, strelac i čarobnjak. Naravno, vi se ne morate specijalizovati ni u jednom od smerova, ali ako svog junaka razvijate tako da bude od svega pomalo, rizikujete da ne otključate neke od prilično

Mračni hodnici i ptičurine iz pakla – zato volimo ovaj serijal

Odelo čini čoveka – barem je tako u Gothicu

Pazite šta trpate u inventar jer ćete ga brzo popuniti



ARSENAL

Arcania: Gothic 4 obiluje raznim oružjem i opremom koju možete namontirati na sebe. Oni menjaju ne samo vizuelni izgled junaka već i njegove borilačke i odbrambene karakteristike.

moćnih borbenih veština. Postoje i proizvodne veštine – alhemija, pravljenje oklopa i oružja i sl. – ali one i nisu toliko isplative, jer dok ne pronađete sve potrebne resurse, vaš lik će u međuvremenu nabaviti opremu bolju od one koju treba da napravite. Predmeti koji nalazite pošto ubijete protivnika uvek su prilagođeni vašem nivou, tako da ćete biti u situacijama da vam pokupljena oprema bude primetno bolja od nagrade koju treba da dobijete.

U avanturama ćete dobijati mogućnost da kradete, mada ne postoji nikakva moralna kazna za to. Mora se priznati da je pomalo idiotski što imate mogućnost da obijete kovčeg usred prodavnice bez ikakvih negativnih reakcija. Ovaj nedostatak je pomalo čudan budući da skoro svi novi RPG naslovi imaju razvijen sistem moralnih odluka, te da je to sada već postalo neka vrsta standarda za RPG avanture.

Borbe su, za razliku od prethodnih delova, relativno dobro urađene, a odziv na komande je veoma dobar. Levim tasterom miša napadate, dok se desnim koristite za blok i izbegavanje. Napredujući kroz igru, razvijate jače kombo udarce i magije, što održava borbe zanimljivim. Jedno od olakšanja svakako je mogućnost da u bilo kom momentu otvorite inventar i tako napravite pauzu, te popijete napitak, što na momente čini igru veoma lakom.

Grafika u igri je na visokom nivou. Glavni junak je prikazan s gomilom detalja, senke su dobro napravljene, a pejzaži su često toliko lepi da ćete ponekad zastati samo da posmatrate okolinu. Pogotovo su fascinantni izlasci i zalasci sunca. Ipak, modeli NPC-ova pomalo su jednolični, a često ćete primećivati sitnije probleme s teksturama na vegeaticiji.

Ovakav grafički endžin zahteva jaku konfiguraciju, pa su stoga minimalni zahtevi prilično visoki (procesor s dva jezgra gotovo da je obavezan). Što se tiče pratećih zvukova i muzike, oni su sasvim zadovoljavajući, ali su glumci koji su davali glasove NPC-ovima obavili posao prilično loše, a jedan od razloga je i to što je reč o razvojnom studiju iz Nemačke, mada je logično očekivati da se za ovako veliki projekat angažuju profesionalci.

Sve u svemu, Arcania: Gothic 4 jeste igra koja će zadovoljiti potrebe fanova ovog serijala, a što se tiče ljubitelja RPG žanra, slobodno možemo reći da je igra solidan izbor, s obzirom na nedostatak novih, kvalitetnijih RPG naslova.

Rado bih te stavio u inventar, ali nemam mesta

Arcania: Gothic 4

ŽANR: arkadni RPG
IZDAVAČ: JoWooD Entertainment AG
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 19. oktobar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.8 GHz, 2 GB RAM, GeForce 8800GTX 512MB

\+ Odlična grafika, borbeni sistem, veliki broj zadataka

\- Banalni zadaci, hardverski zahtevi, bleda prateća priča, bagovi

GRAFIKA: Grafika u igri je na visokom nivou – bogata je detaljima, ali će većinu računara baciti na kolena 4

GAMEPLAY: Upravljanje glavnim junakom intuitivno je, borbe su zabavne, ali banalnost zadataka potpuno ubija doživljaj 3

ZAKLJUČAK: *lako je igra bolja od prethodnika, nije uspela da dostigne nivo kvaliteta konkurencije* 3+

Tekst: Vladislav Herbut

pc ps3 360

FRONT MISSION EVOLVED

Akcija s mekovima za jesenje poslepodne

Front Mission je serijal poteznih igara koji je veoma popularan na PlayStation konzolama. Ipak, nova igra u serijalu, osim pozadinske priče, nema mnogo sličnosti s originalom. Front Mission Evolved jeste pucačina iz trećeg lica u kojoj preuzimate kontrolu nad eksperimentalnim Wanzerom (Walking Panzer), borbenim oklopom teškim nekoliko tona. U ulozi ste tehničara Dylana Ramseyja, koji za jednu privatnu kompaniju radi na razvoju eksperimentalnih tehnologija za Wanzer, i koji u haosu usled napada na Njujork mora pronaći oca.

Upravljanje borbenim oklopom prilično je jednostavno i manje-više standardno za ovaj tip igara. Wanzer može nositi do četiri vrste oružja – dve na ramenima, po jedna u svakoj ruci. U rukama nosite uglavnom automatske puške i oružje za blisku borbu, dok su ramena predviđena za teško naoružanje, poput raketnih lansera, gigantskih snajperskih pušaka i raznoraznih topova. Misije u kampanji prilično su banalne, a uglavnom se sastoje od toga da morate doći od tačke A do tačke B i usput uništiti desetine protivničkih tenkova i borbenih oklopa. Protivnike ćete brzo eliminisati, osim ako ne naletite na veću grupu specijalnih protivničkih oklopa ili nekog od glavnih neprijatelja. Akcije ima sasvim dovoljno, s tim što seriju adrenalinskih misija s borbenim oklopom s vremena na vreme prekidaju misije u kojima vodite ubogog Dylana. Ove misije su apsolutno nepotrebne, i premda su ubačene pod izgovorom da upotpunjuju pozadinsku priču, činjenica je da kvare doživljaj.

Ono po čemu se vaš Wanzer razlikuje od ostalih jeste E.D.G.E tehnologija, tj. mogućnost da usporite vreme. Ubijajući protivnike, lagano punite E.D.G.E skalu, a nakon što ona pređe 25%, možete aktivirati bullet time. Ova opcija je odlična za situacije kada se borite s više protivnika.

Međutim, tu nije kraj dodacima za vaš tenk. Između misija možete opremati Wanzer, menjati mu oružje, ruke, noge, torzo itd. Glavno ograničenje vam je da težina ne pređe maksimalnu snagu vašeg reaktora. Postoji čak i opcija da ofarbate svoj borbeni oklop, te ga tako učinite jedinstvenim. Neke od misija zahtevaće posebnu opremu, na primer, onu izviđačku, za koju vam trebaju posebne noge da biste prelazili velike vodene površine.

Sve ovo na papiru deluje manje-više interesantno, ali je realna situacija daleko od toga. Misije s Wanzerom su delimično zanimljive, mada ne dovoljno, jer je oružje neizbalansirano (na ramena ne vredi montirati ništa osim snajpera i raketa, jer je ostalo oružje relativno neupotrebljivo), dok je veštačka inteligencija protivnika na prilično niskom nivou. Sve u svemu, ako nemate ništa drugo da igrate, Front Mission Evolved može vam popuniti slobodno vreme, u suprotnom...

Front Mission Evolved

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Double Helix Games
BROJ IGRAČA: 1–8
TERMIN: 28. septembar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1.8 GHz, 1 GB RAM, 7800 / X1900 sa 512MB

\+ Lake komande, opremanje borbenog oklopa, misije pune akcije

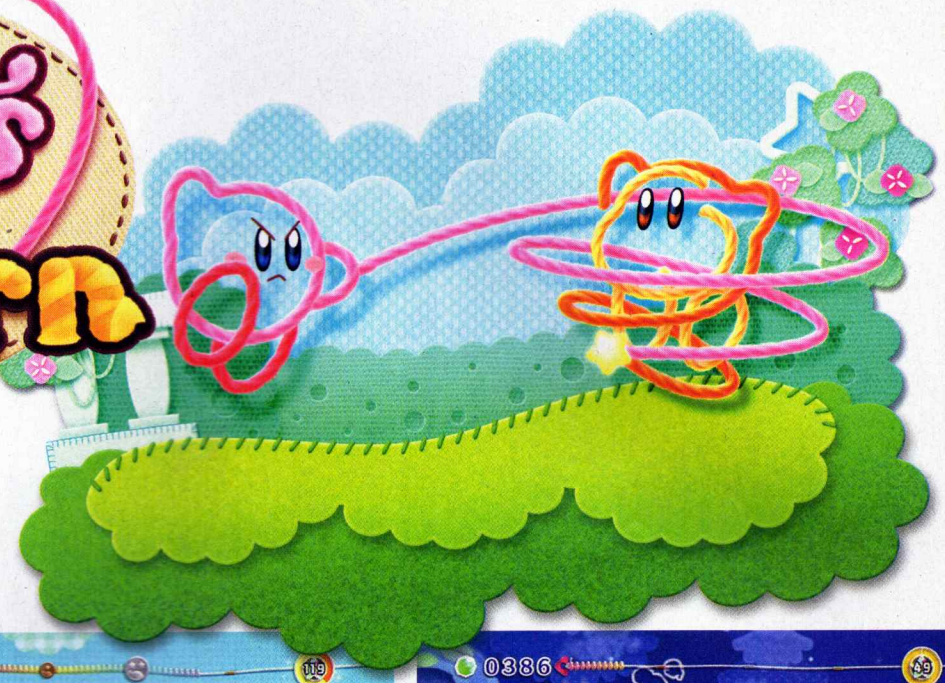
\- Neizbalansirano oružje, loša veštačka inteligencija, pomalo zastarela grafika

GRAFIKA: Borbeni oklopi izgledaju solidno, ali je sve ostalo tek iznad proseka, tako da sveopšti utisak i nije baš najbolji — 3+

GAMEPLAY: Upravljanje Wanzerom je jednostavno, a misije su pune akcije – uvek imate dovoljno protivnika za uništavanje — 3+

ZAKLJUČAK: *Igra predstavlja strogi prosek, pa će, verovatno, naići na dobar odziv samo kod igrača koji vole tzv. Mech igre koje uglavnom izlaze samo za konzole* — 3+

Kirby's Epic Yarn



Savršeno skrojena platforma

Kirbi je jedan od najstarijih likova igračke istorije, ali kako ga dugo nije bilo na kućnim konzolama, danas ga se retko ko seća. Zato Epic Yarn izgleda kao veliki kambek ovog junaka. Kirbijeva avantura počinje nakon što ga zli čarobnjak zarobljava i prebacuje u potpuno nov svet, koji se zove Patch Land. Za razliku od Kirbyjevog Dream Landa, ovde se sve sastoji od konca i tekstila, pa se i ružičasti heroj privikava na novo okruženje, postajući i sam sastavljen od prediva. Ubrzo od Princa Fluffa, monarha regiona, saznaje da su se delovi ovog univerzuma rašili, te da ih treba dovesti u red i pritom poraziti zloće. Epic Yarn je tipična 2D platforma, ali uz dosta novina, zahvaljujući formi Kirbyja, koja mu omogućava da se lako transformiše u različite oblike i vozila. Naime, glavna odlika ovog junaka u prethodnim igrama bila je mogućnost da proguta skoro svakog protivnika, preuzimajući pritom njegove sposobnosti. U ovom naslovu primenjen je sličan koncept, pa pored osnovnih transformacija, poput padobrana koji usporava pad ili auta umesto brzog trčanja, Kirby se u određenim trenucima može pretvoriti u vatrogasni kamion, NLO, tenk, delfina ili neke druge oblike.

Kako je Kirby namenjen nešto mlađoj publici, u ovoj igri je nemoguće izgubiti život! Umesto toga, po ugledu na serijal Sonic, kad god vas neko udari, vi ćete ostati bez prikupljenog blaga. Razlika je u tome što bi čuvena Segina maskota ginula kada bi ostala praznih džepova, a u Epic Yarnu se to ne dešava. Ipak, da bi ovo izdanje bilo privlačnije i iskusnijim igračima, na kraju svakog nivoa ocenjuje se broj prikupljenih dragulja, a dobijanje zlatne medalje često je vrlo izazovno. Monetarne jedinice u Epic Yarnu trošićete u početnom svetu, koji će vam najviše služiti za odmaranje od glavne priče uz mini-igre, sređivanje Kirbijeve kućice, kupovinu novih predmeta itd.

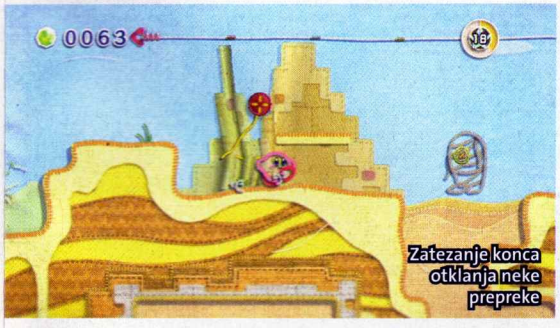
Svaka transformacija je drugačija i zabavnija od prethodne

Vizuelni identitet naslova očarava

Iako ne poseduje kooperativni mod za četvoro, kao New Super Mario Bros. Wii, dodatna pomoć pri prelaženju igre više je nego dobrodošla. U ulozi saborca naći će se Princ Fluff, koji je istih sposobnosti kao Kirby, dok će pojedine preobražaje, poput velikog tenka, kontrolisati oba igrača, ali u različitim ulogama.

Prosto je neverovatno koliko su autori uverljivo uspeli da dočaraju svet tkanine i tekstila. Grafički, Kirby izgleda slatko i neodoljivo, a scene kada se povlači rajsferšlus da bi se otkrio određeni deo nivoa, ili se pak koncem privlači udaljena platforma – podjednako su lepe i zabavne. Sve ovo prati veoma glatka animacija u maksimalnom frejmrejtu, uz prijatnu muziku fokusiranu na klavirske deonice.

Ukoliko volite ovaj žanr, ili ako jednostavno želite da se opustite, sami ili u društvu – Kirby's Epic Yarn ne smete propustiti. Naslov je toliko lepo urađen da će vas sigurno osvojiti.



Zatezanje konca otklanja neke prepreke

Kooperativno igranje daje naslovu pravu draž

Kirby's Epic Yarn

ŽANR: platforma
IZDAVAČ: Nintendo
BROJ IGRAČA: 1–2
TERMIN: 17. oktobar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 **Wii** PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: -

\+ Osvežavajuća ideja za platformski naslov, vizuelni ugođaj, zabavni segmenti s transformacijama

\- Prelagana za starije igrače, naporno kontrolisanje lokomotive

GRAFIKA: Vrhunska animacija u svetu koji zaista izgleda kao da je napravljen od tekstila, konca i tkanine — 5

GAMEPLAY: Nivoi će vas često oduševiti nekim sitnim fazonima i onim što treba da uradite da biste napredovali — 5-

ZAKLJUČAK: *Jedna od najkvalitetnijih platformskih igara koje smo probali. Kirby oduševljava prezentacijom, dok kooperativni mod dobro prolazi kod lepšeg pola ;)* — **5**

Tekst: Nikola Dolapčev

VANQUISH

Najveće akciono iznenađenje u sezoni jesen/zima 2010.

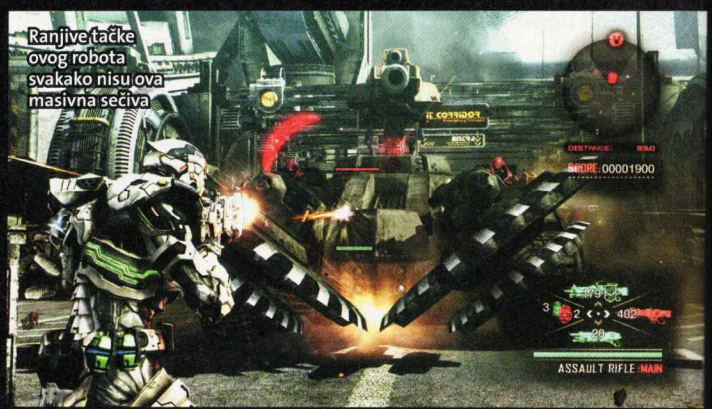
Raketni skejting boljiji je od hodanja

Eksplozije! Još eksplozija, joooš!

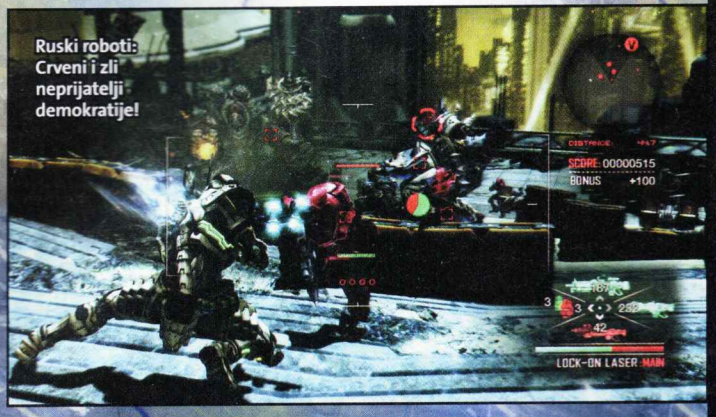
Šta bi bilo kada bi se Gears of War nagutao spid tableta i navukao ruho pucačine u pubertetu? Vanquish! Pucačka igra iz trećeg lica, koja predstavlja najveće iznenađenje u aktualnoj sezoni: niko ne zna odakle se stvorila i ko ju je doneo na svet! Dobro, to nije baš tačno: izdala ju je SEGA, a napravio ju je tim koji je potpisao Bayonettu, ali nedostatak agresivne reklame učinio je da nas njena pojava prilično iznenadi. Velika količina visokoprofilnih igara u jeku sezone zamagljuje vizir, sprečavajući iole površne igrače da pročeprkaju rafove i nabasaju na ovakav pritajeni biser.

Bliska budućnost... Zemlja je prenaseljena, Amerikanci počinju kolonizaciju svemira gradeći stambene stanice u orbiti, a u Rusiji narod umire od gladi, što dovodi do vojnog puča, u kome vlast preuzimaju militatni neonacionalisti. Viktor Zajcev, njihov surovi lider, odlučuje da zarati s Amerima, lansirajući iznenadni napad na orbitalnu stanicu, koju zauzima i koristi se njenim mikrotalasnim akceleratorom da uništi San Francisko. Ovim masivnim činom terora – momak s konektorima na glavi stiče kredibilitet za davanje ultimatuma američkoj vladi: bezuslovna predaja, ili je Njujork sledeći na listi za odstrel. Sudbina slobodnog sveta visi o koncu, a dramatična muzika (tada-dada-tada-dada!) odzvanja u svačijim ušima! Ima li spasa, oh, ima li nade za jadne nas!?! Od Betmena i Supermena nema ni traga ni plašta!

Na sreću, tu je Sem Gideon, DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) naučnik. On privodi kraju testiranje specijalnog borbenog oklopa, koji će doživeti vatreno krštenje u jurišu za oslobađanje stanice i čupanja mikrotalasnog megaakceleratora


Ranjive tačke ovog robota svakako nisu ova masivna sečiva

VISH



Ruski roboti: Crveni i zli neprijatelji demokratije!

Dragi moji Amerikanci, San Francisko je tost

Da sam na tvom mestu, sklonio bih se s ciljne pozicije zraka koji se formira na grudima ovog robota

iz šaka beskrupuloznih Rusa i njihove armije jarkocrvenih borbenih robota... Ooookeeej... Ovo zvuči kao nešto što bi posle pijane noći napisao mamurni Brus Vilis, a ludačko-banalni štimung igre ne završava se samo postavkom zapleta, nego se potencira tokom cele igre. Zapravo, ideja igre i dijalozi toliko su loši da su (realno gledano) dobri, ali u analizi Vanquisha nikom ne bismo učinili uslugu predugo se zadržavajući na elementima koji nisu akcionog karaktera... S gejmplej strane, Vanquish zaista pogađa u sam centar. Pucanje i raketni skejting, skakanje, prevrtanje te izbegavanje metaka i raketa...Vanquish je igra koja vam može zameniti odlazak u teretanu, jer ćete se od igranja (pa čak i gledanja kako neko igra) sigurno dobrano oznojiti. Gideonov borbeni oklop u stanju je da apsorbuje priličan demidž, a kada zagusti, automatski vas prebacuje u bullet time, dajući vam šansu da šmugnete na sigurno. Bullet takođe možete aktivirati i samostalno, mada pri tome treba voditi računa o (samoobnavljajućoj) energiji oklopa. Energiju trošite i aktivirajući mlazni skejting, koji će vam odlično poslužiti za pravljenje krugova oko ogromnih bossova i strejfovanje iz zaklona u zaklon. Napucavanje s ruskim robotima, koji dolaze u malim, srednjim i masivnim izvedbama, maksimalno je glatko i veoma uzbudljivo iskustvo, koje su autori dizajnirali s matematički preciznom zlatnom sredinom između izazova i nagrade. Ukratko, grafika u igri takođe će vas oboriti s nogu, pogotovo kada prvi put iskusite masovnu bitku s desetinama robota i stotinama metaka što zvižde sa svih strana. Na nekoliko mesta sigurno ćete zastati i zapitati se: "Kako je moguće da nešto ovako brzo izgleda ovako dobro?" Tehnologija ili magija? Možda obe? S vizuelne strane, igra u velikoj meri asocira na Lost Planet, s kojim deli ideju o masivnim bossovima sa žuto obeleženim tačkama u koje treba gađati, ali za razliku od svog mnogo više reklamiranog parnjaka, Vanquish nije shit. Jedina realna mana igre jeste nepostojanje multiplejera: kampanja od desetak sati i mali broj singlplejer challengesa jedini su sadržaj koji se ovde nudi.

Vanquish: ludo, brzo, glatko i eksplozivno iskustvo, koje će vas oduvati sa stolice ili utisnuti duboko u kauč, u zavisnosti od toga odakle ga upijate. Ako vas makar malo interesuju akcione igre, ovo ne smete propustiti.

Vanquish

ŽANR: pucačka igra
IZDAVAČ: Platinum Games/SEGA
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 19. oktobar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PSP NDS PSI
PODRŽAVA: 16 : 9, 480p, 720p, 1080p, DDigital 5.1, Xbox LIVE!

\+ Zapanjujući kvalitet pucačke akcije, odlična grafika, igra pršti od brzine i energije

\- Dijalozi i zaplet u igri malo su banalni

GRAFIKA: Na nekoliko mesta sigurno ćete zastati i zapitati se: "Kako je moguće da nešto ovako brzo izgleda ovako dobro? Tehnologija ili magija? Možda obe? 5

GAMEPLAY: Pucanje i raketni skejting, skakanje, prevrtanje te izbegavanje metaka i raketa...Vanquish je igra koja vam može zameniti odlazak u teretanu 5-

ZAKLJUČAK: *Ludo, brzo, glatko i eksplozivno iskustvo, koje će vas oduvati sa stolice ili utisnuti duboko u kauč* 5-

Tekst: Stojan Karamatijević

CITIES XL 2011

Vaša vizija nelegalne gradnje

Kada je izdavačka kuća Monte Cristo objavila da prestaje s radom, mnogi su pomislili da više nikad nećemo videti Cities XL, a šok je usledio kada je Focus Home Interactive odlučio da vrati serijal u život. Poređenje s igrama SimCity podrazumeva se, jer je u pitanju upravljačka simulacija u kojoj je cilj kreirati grad sa svom potrebnom infrastrukturom. Naravno da se to ne čini lakim, jer i nije. U početku jednostavni, problemi s daljim rastom naselja postaju sve kompleksniji, pa treba voditi računa o svakom koraku.

Izvođenje igre prati sand-box mod, što znači da ne postoje nikakve misije i ograničenja, već samo parče prostora i beskrajno vreme da iskažete kreativnost. Naselje se može graditi na mnogo različitih, generisanih mapa, a ponuđene su vam i neke svetski poznate lokacije, kao vulkan Krakatau, Holivud, Pariz i druge.

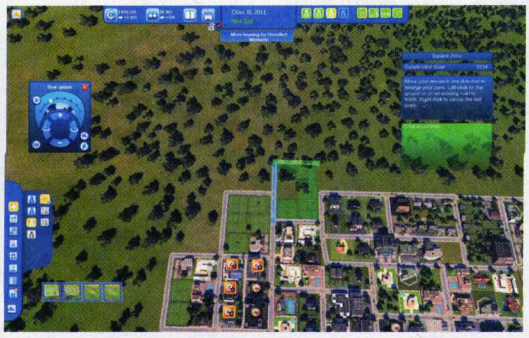
Svako naselje započećete postavljajući gradske kuće i izvore energije, a tu je i put koji će povezati novu naseobinu sa ostatkom sveta. Zatim na red dolaze stambeni blokovi, industrijske ili komercijalne zone, dok svaki od njih dalje poseduje tri stepena spratnosti, koja se s napredovanjem otključavaju. U stambenim zonama su četiri grupe građana: neobrazovani, obrazovani, rukovodioci i elita. Ovaj segmenat pomalo podseća na serijal Anno, gde svaki sloj stanovništva donosi i nove zahteve, kojima morate udovoljiti. Pored ovih zgrada, tu su i brojni objekti za javne servise, razonodu ili specijalne građevine, koje će imati naročite efekte na vaše naselje. Svaka od ponuđenih opcija poseduje mnogo dodatnih mogućnosti za postavljanje i planiranje, što je veoma pohvalno i predstavlja glavni kvalitet igre, jer se igraču ostavlja da zaključi šta može biti najbolje rešenje. Bitno je pažljivo organizovati aktivnosti, ali se zato trud višestruko isplaćuje kada vidite da sve funkcioniše bez problema.

Izostanak javnog prevoza u prvoj igri ispravljen je u jednom od apdejtova i donosi autobuski prevoz, dok je u verziji 2011, pored toga, uveden i metro. Autobuske linije koriste se postojećim putevima, dok podzemna železnica pruža mnogo više slobode u kreiranju ruta, pa se njome vrlo efikasno mogu rešiti problemi u saobraćaju.

Onlajn komponenta iz prvenca izbačena je, ali se isto ne može reći i za gomilu bagova, po kojima je original bio poznat. Primetno je da su se neke rupe zakrpile, ali i da su dodati novi grafički elementi, što preterano ne popravlja gorak ukus prethodne igre u serijalu.

Cities XL 2011 ne donosi zaista bitne promene, a sva poboljšanja nisu dovoljna da zainteresuju stare igrače. Oni koji su preskočili ovaj serijal moći će fino da se zabave igrom, ali je njena cena previsoka za izdanje koje u principu nije pravi nastavak, već samo donekle dorađena verzija proizvoda starog godinu dana.

Saobraćaj predstavlja jednu od većih poteškoća u igri



Ponuđeno je više načina za postavljanje zone

Cities XL 2011

ŽANR: upravljačka simulacija
IZDAVAČ: Focus Home Interactive
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 14. oktobar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: C2D E6400, GF8800 ili HD 3800, 2GB RAM

\+ Ogromna sloboda u kreiranju, pa gradovi mogu izgledati fantastično, interfejs i kontrole

\- Zbrzanost novog izdanja, koje poseduje premalo novina i skoro sve boljke originala

GRAFIKA: Izgleda sasvim pristojno, ali je razočaravajuće što endžin nije bitnije menjan — 3

GAMEPLAY: Zanimljiva upravljačka simulacija s potpunom kontrolom razvoja grada lepo će leći ljubiteljima SimCityja — 3+

ZAKLJUČAK: *Nova verzija Cities XL upravljačke simulacije najverovatnije će razočarati sve koji su očekivali više novina, jer je zbrzana*

3+

NBA JAM

Kada kažemo sportska arkada, mislimo na NBA Jam!

Kao i uvek, tri uzastopna koša aktiviraju On Fire mod

Originalni NBA Jam važi za jednu od najboljih sportskih igara devedesetih godina prošlog veka, a veliku popularnost doživeo je i u našim krajevima, jer su postojale verzije za sve popularne konzole, ali i za PC. Jednostavan gejmplej i NBA zvezde koje izvode nemoguće poteze privukli su i publiku koja sebe nije nužno smatrala igračima.

Ovaj svojevrsni rimejk uspeva da postigne pravi balans, jer uspešno kombinuje nove i stare elemente u jednu celinu. Izvođenje je ostalo prilično jednostavno – svaki tim čine po dva igrača, koja se mogu izmeniti na poluvremenu, a mečevi se često pretvaraju u pravi rat na terenu, budući da su jedina pravila koja morate poštovati vezana za dužinu napada i za to što ne smete dirati loptu dok je ona u silaznoj putanji. Faulovi se ne sviraju, a upravo je udaranje protivnika najbolji način da dođete do poseda i lagane kontre. Po običaju, idealno je da vaš tim čine košarkaši različitih sposobnosti. Recimo, kombinacija Dwight Howarda i Vince Cartera iz Orlando Medžika zvuči sjajno, jer je jedan odličan defanzivac s nezaustavljivim zakucavanjima, dok je drugi u stanju da pogađa trojke u serijama.

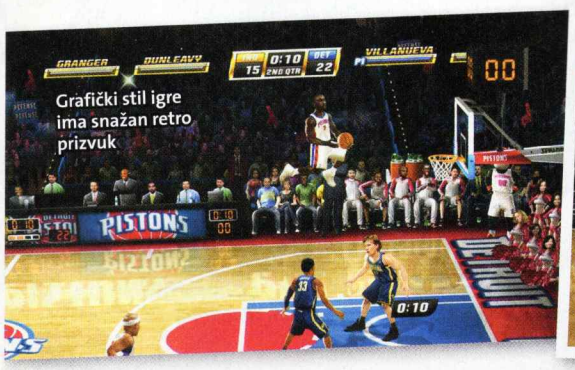
Klasična kampanja se nekako nameće kao glavni mod, i u njoj je cilj pobediti sve NBA timove, ali i posebne legendarne sastave, koji će vam zadavati nešto više muke. Originalni NBA Jam i njegovi nastavci bili su poznati po catch-up rutini, koja, jednostavno, nije dozvoljavala da napravite veliku razliku u poenima, a isti recept je primenjen i sada. Naravno, to utakmice čini vrlo uzbudljivim, ali teško je izbeći frustraciju kada ne možete pogoditi koš, ili kad vam kompjuter oduzme loptu čim je izvedete samo zato što ste se u vođstvu. Budući da više nije 1993. godina, sigurni smo da ima boljih načina da se igra izbalansira. Remix Tour je alternativni mod, koji se sastoji od mnoštva različitih izazova, čijim kompletiranjem otključavate NBA divizije. U ovom režimu utakmice se igraju po specijalnim pravilima, ali nas to, iskreni da budemo, nije posebno oduševilo.

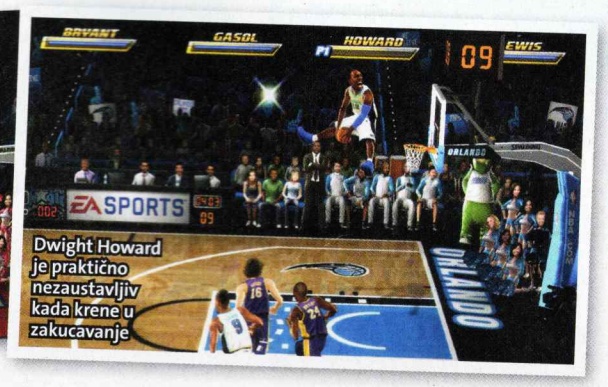
Igračke sposobnosti jesu prenaglašene, ali trojke šutirajte s igračima koji to umeju

NBA Jam podržava do četiri igrača, ali isključivo na jednoj konzoli, jer je EA Sports odlučio da onlajn multiplejer rezerviše samo za PS3 i Xbox 360 verzije, koje će se pojaviti nešto kasnije. Ne vidimo realno opravdanje za ovu odluku i smatramo da je upravo to najveća mana ovog izdanja.

Tehnička prezentacija je unikatna, jer uspešno kombinuje 3D grafiku i sprajtove, što jasno naglašava vezu s originalnom igrom. Starije igrače još će više oduševiti to što je komentator iz originalnog NBA Jama Tim Kitzrow reprizirao svoju ulogu, s tim što je njegov fond reči sada mnogo veći.

Bez obzira na to što nam je AI kidao živce, NBA Jam je više nego dostojan naslednik ostvarenja koje ima vrlo važno mesto u istoriji video igara. PS3 i Xbox 360 varijanta sigurno će doneti kvalitetniju grafiku i onlajn modove, ali je i Wii izdanje i te kako vredno vaše pažnje, posebno ako posedujete samo ovu konzolu.


Grafički stil igre ima snažan retro prizvuk


Dwight Howard je praktično nezaustavljiv kada krene u zakucavanje

NBA Jam

ŽANR: sportska arkada
IZDAVAČ: EA Sports
BROJ IGRAČA: 1–4
TERMIN: 14. oktobar 2010.
PLATFORME: PC | PS3 | 360 | **WII** | PS2 | NDS | PSP
PODRŽAVA: Classic controller, classic controller pro

\+ Duh originala, sjajan komentar, legendarni igrači

\- Catch-up logic izaziva frustraciju, nedostaje multiplejer

GRAFIKA: Sve miriše na stari NBA Jam, ali i izgleda jako dobro za Wii standarde 4+

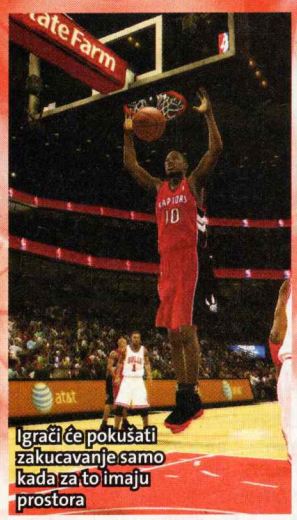
GAMEPLAY: Ukoliko igrate u društvu, sjajno ćete se zabavljati. Singlplejer vas može prilično iznervirati 4+

ZAKLJUČAK: *Sve je kao nekad, a opet je u duhu današnjeg vremena. Malo više novina, ipak, ne bi škodilo* **4**

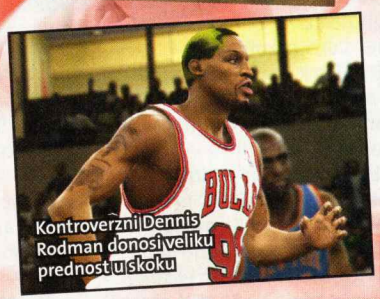
Tekst: Vladimir Dolapčev

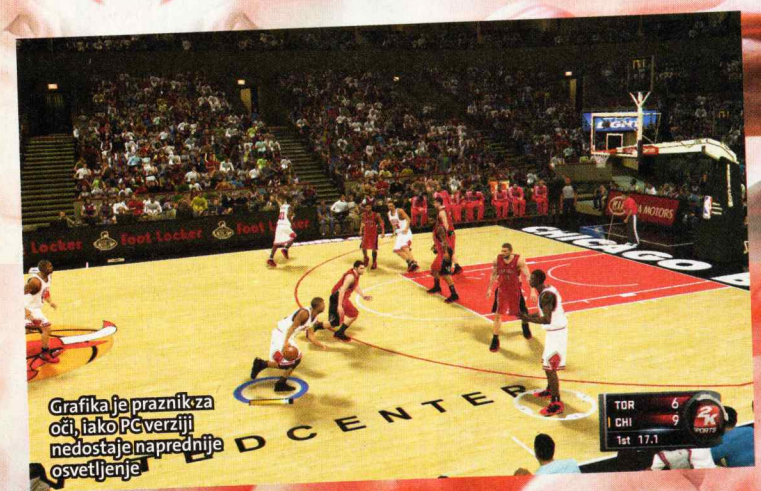
NBA 2K11

Igrači u odbrani mnogo manje ispadaju iz igre nego prošle godine


Igrači će pokušati zakucavanje samo kada za to imaju prostora

Serija Jordan patika poboljšava osobine igrača, a one se otključavaju samim igranjem utakmica


Kontroverzni Dennis Rodman donosi veliku prednost u skoku



Grafika je praznik za oči, iako PC verziji nedostaje naprednije osvetljenje

Basket kakav smo oduvek sanjali

Od trenutka kada je 2K Sports najavio da će promoter NBA 2K11 biti Michael Jordan, znali smo da nam se sprema nešto posebno. Jedan od najboljih sportista koje je svet ikada video, jednostavno, zaslužuje mnogo više od ilustracije na uvodnom ekranu. Fenomenalni uvod u igru sigurno će vam podići adrenalin, jer će vas umesto glavnog menija dočekati početak finala plej-ofa NBA lige 1991, prvog u kome su Bullsi učestvovali i (naravno) slavili, pobedivši Los Angeles Lakerse! Da, 2K Sports je nadljudskim naporima ostvario ono što je dosad delovalo kao naučna fantastika – u igru je ubacio dvadesetak legendarnih timova, koji su obeležili prethodne dve i po decenije u najjačoj košarkaškoj ligi sveta. Tako ćete, osim čak deset sastava Chicago Bullsa, moći da vodite Utah Jazz sa Stocktonom i Maloneom, Knickse s Patrickom Ewingom ili ugašeni Siettle Supersonics, koji su 1996. do finala plej-ofa predvodili Shawn Kemp i Garry Payton. Doduše, posao nije urađen do kraja. Svakom timu nedostaje barem četiri-pet igrača, mada oni nisu ni bili bitan faktor na terenu. Bez obzira na to, ovo je veliki plus za serijal 2K, pogotovo za malo starije igrače koji dugo prate NBA. MJ ima i sopstveni mod – Jordan Challenge. U njemu je cilj je ponoviti neke od njegovih neverovatnih podviga – recimo, postići rekordnih 69 poena u duelu s

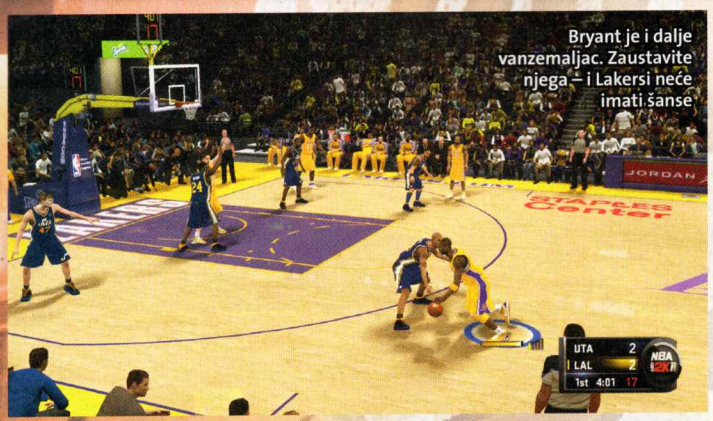
Pronađi razliku

Prva slika je iz TV prenosa, a druga iz igre? Neverovatno, zar ne? Realističnost je sve u NBA 2K11, o čemu svedoči i mnogo detalja na koje je razvojni tim obratio pažnju. Recimo, primetićete da se sve dvorane pune različitim intenzitetom, već u zavisnosti od navika tamošnjih navijača, ali i atraktivnosti gostujućeg tima. Ukoliko je protivnik, na primer, Miami Heat ili Los Angeles Lakers, očekujte da pred početak meča neće biti slobodnih mesta!

Shaq izvodi prva bacanja kao član Boston Celticsa

U igri se najveća razlika ogleda u dosta slabijem osvetljenju, a nema ni reportera iza koša

Longley je u sosu. Iz ove pozicije vrlo je teško uputiti uspešan pas



Bryant je i dalje vanzemaljac. Zaustavite njega – i Lakersi neće imati šanse

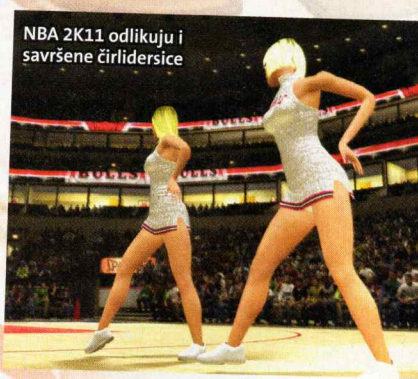
Clevelandom. Iako to deluje kao prevelik izazov, nemojte se obeshrabrivati. Saigrači su vam dovoljno inteligentni da u tim mečevima stvaraju slobodan prostor, omogućavajući vam da lakše poentirate, a pomažu i Jordanove neverovatne atletske sposobnosti, koje je 2K Sports fenomenalno preneo u igru. Promene na terenu ni ove godine nisu drastične – uostalom, serijal NBA 2K odavno je dostigao visok stepen zrelosti, pa više nema potrebe za radikalnom transformacijom. Ipak, sigurni smo da se sećate raznoraznih problema od prošle godine, posebno kada je reč o inteligenciji vaših saigrača. Katastrofalan propust vezan za očajno pokrivanje protivnika u odbrani – rešen je. Naravno, i dalje je moguće da tim koji napada izgradi akciju i ostavi igrača slobodnog na šutu, ali će ove godine morati da se potrudi da bi došao u takvu poziciju. Ono što se, ipak, najbrže primeti jeste da još više pažnje morate posvećivati dodavanju. Nije da ste i ranijih godina mogli kao od šale bacati loptu s kraja na kraj terena, ali su sada greške još češće, jer morate voditi računa i o položaju košarkaša kome je upućena lopta. Ukoliko je on košu okrenut leđima, uvek postoji dobra šansa da se spetlja i tako izgubi posed.

Izbor modova nije drastično promenjen, što, nažalost, nije sjajno u slučaju My Playera, gde se i dalje napreduje izuzetno sporo, pa nismo sigurni da će mnogo igrača imati strpljenja da izgradi dobru NBA karijeru. Multiplejer je stabilniji nego ranije, ali i on bi se morao ispeglati patchom, koji bi trebalo da se pojavi u novembru.

Vizuelna prezentacija NBA 2K11 zaista je izuzetna, jer se razvojni tim potrudio da svakom timu i igračima dâ na individualnosti. Tako možete očekivati unikatne arene, posebne animacije šuteva, rituale i gomilu drugih detalja koji će vas iznova oduševljavati. Nažalost, PC verzija grafički pomalo zaostaje, jer igri nedostaje napredno senčenje! Ne znamo zašto je to urađeno, ali je moding zajednica već ponudila patchove koji prilično uspešno maskiraju taj problem. Makar je optimizacija odlična, pa NBA 2K11 radi i znatno brže od prošlogodišnjeg izdanja.

Utisku pravog TV prenosa doprinosi i fenomenalna atmosfera. Komentar je odličan, često se fokusira na aktuelno stanje u NBA timovima, a redovno se osvežava putem funkcije NBA Today, koja je prvi put predstavljena lane.

Naše je mišljenje da je NBA 2K11 premašio sva očekivanja i da sigurno nećemo pogrešiti ako ga nazovemo najboljom sportskom simulacijom koju smo ikada videli. Ovo je igra u koju je uloženo izuzetno mnogo rada i, slobodno se može reći, fanatizma, a sve u svrhu pojačavanja utiska da ste i sami deo spektakla na parketu.


NBA 2K11 odlikuju i savršene ćirlidersice

Nezaboravni Bullsi

NBA 2K11 je prva igra u kojoj možemo kontrolisati legendarni sastav Chicago Bullsa iz 1996. godine, koji je u regularnom delu sezone imao skor od 72 pobede i svega deset poraza, te na kraju suvereno stigao do titule, bez ozbiljnog izazova na tom putu. Igrači koji su ostvarili ovaj uspeh izazivaju strahopoštovanje, a među njima su Michael Jordan (najbolji košarkaš svih vremena), Scottie Pippen (izabran među 50 najboljih igrača u istoriji NBA), Dennis Rodman (rekordnih sedam puta najbolji skakač NBA lige), Ron Harper, Steve Kerr (najprecizniji trojkaš u istoriji lige) i Toni Kukoč, koga mnogi smatraju najboljim Evropljaninom koji je ikada igrao u NBA. Nije onda nikakvo čudo što su Bullsi i naredne dve sezone bili nezaustavljivi, te tako osvojili tri uzastopna šampionska prstena.

NBA 2K11

ŽANR: sportska simulacija
IZDAVAČ: 2K Games
BROJ IGRAČA: 1–10 TERMIN: 8. oktobar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: Athlon 64 X2, 2 GB RAM, 7900 GT

+ Fenomenalna grafička i zvučna prezentacija, klasični timovi, odlična integracija Michaela Jordana u igru
– PC verziji nedostaje kvalitetnije senčenje, onlajn kod još uvek nije potpuno stabilan

GRAFIKA: Ne razlikuje se drastično od igre NBA 2K10, ali za tim nije ni bilo posebne potrebe. Konzolne verzije izgledaju za nijansu bolje — 5

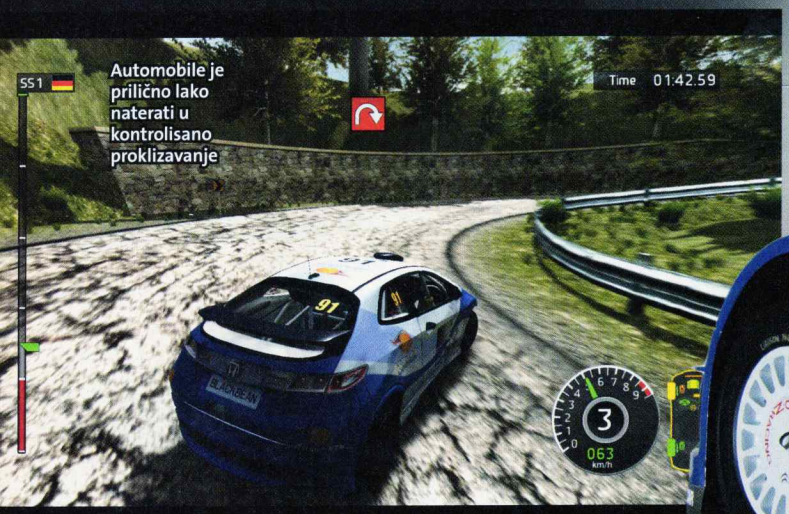
GAMEPLAY: Najkompleksnija košarkaška simulacija svih vremena. Koncentracija vam ne sme opasti ni na sekund — 5–

ZAKLJUČAK: *Iza prelepe prezentacije krije se još bolja igra. Trebaće vam vremena da je savladate, ali se vredi malo pomučiti* — **5**

Tekst: Vladimir Dolapčev

FIA WORLD RALLY CH

Od Bugarske do Japana – do WRC titule preko svih meridijana!



Automobile je prilično lako naterati u kontrolisano proklizavanje

Prednje staklo je puklo zbog drveta koje nam se približavalo strahovitom brzinom

Legendarni WRC automobili dolaze besplatno jedino uz PC verziju igre

Dok je na PC računarima dominirao Colin McRae Rally, na PlayStation 2 konzolama glavnu reč vodio je Evolution Studiosov serijal WRC. U prvih pet godina 21. veka izdato je isto toliko igara, koje su sve do jedne bile odličnog kvaliteta, pa je prava šteta što su ostale prilično nepoznate u našim krajevima.

FIA World Rally Championship proizvod je drugog razvojnog tima, ali će sigurno ući u istoriju makar po tome što je prva licencirana igra Svetskog reli prvenstva za PC. Moramo odmah reći da je kreiranje jednog ovakvog naslova veliki izazov, naročito za relativno mali italijanski Milestone. Umesto kratkih kružnih staza, koje karakterišu DIRT 2, trebalo je stvoriti na stotine kilometara puteva i uverljivo predstaviti svih 14 relija ovogodišnjeg šampionata.

Glavni mod igre je karijera, koja, barem u teoriji, deluje fantastično. Ideja je da krenete s dna i s vremenom zaradite svoje mesto u WRC-u, prolazeći kroz takođe licencirane klase J-WRC, P-WRC i S2000. Ipak, umesto da vozite u klasičnim šampionatima, okušaćete se u desetinama fiktivnih takmičenja, gde često nije potrebno da završite u samom vrhu, već samo da sakupite određen broj poena ili nadmašite nekog rivala. Novac koji pri tome zaradite možete trošiti na nove automobile, a dobra vožnja doneće vam i pristup izdašnijim sponzorima. Alternativa je vožnja u pojedinačnim šampionatima, koji su dostupni i u hot seat modu. To znači da u njima na jednom računaru može učestvovati do četvoro ljudi. Onlajn multiplejer takođe zaslužuje pohvale. Osim pojedinačnih specijalnih ispita i relija, možete voziti i ceo šampionat, koji podržava do čak 16 igrača. Naravno, s drugim učesnicima nećete imati direktne kontakte, već ćete samo posmatrati njihove obrise, što čak možete potpuno isključiti ako vas dekoncentriše. Optimizacija koda je odlična, pa nam se nijednom nije desilo da osetimo usporenja ili budemo diskonektovani.

Ocenjivanje realističnosti vozačkog modela uvek je nezahvalan posao, jer teško da će iko od nas biti u prilici da se nađe za volanom jednog od automobila koji su predstavljeni u

AMPIONSHIP

WRC je prilično zahtevan, a izgleda potpuno prosečno

Vodite računa o tome šta rade vozači koji su ispred vas u multiplejer režimu, učite na njihovim greškama!

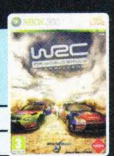
igri. WRC je znatno teži od DIRT-a 2, ali to ne bi smelo da vas uplaši. Naprotiv, čak i bez bilo kojeg vida pomoći retko smo potpuno gubili kontrolu na Xbox 360 džojpedu. Ono što pomalo smeta jeste preteran gubitak brzine dok ste van glavnog puta, kao da je razvojni tim želeo da destimuliše isecanje krivina. Problem je, međutim, što je ovo tehnika koja se na pravim relijima primenjuje kad god je to moguće, a sve kako bi se uštedele dragocene sekunde. S druge strane, model oštećenja generalno je dobar – svaka greška skupo se plaća, a havarije motora, hladnjaka, menjača, vešanja... mogu drastično oboriti performanse automobila. Doduše, fatalni udesi nisu implementirani – vozilo će uvek ostati u komadu, ma koliko ga izlupali. Nakon svakog specijalnog ispita, imate ukupno 60 minuta za popravke, pa treba pažljivo odabrati prioritete. Setap automobila je moguć, ali, iskreni da budemo, ne vidimo potrebu da se zamarate njime. Takođe, dužni smo da napomenemo slabu podršku za volane – kontrole su, jednostavno, presenzitivne, a i ne mogu se dodatno podešavati. Na džojpedu nema tih problema.

Milestonove igre često kritikujemo zbog prosečne grafičke podloge (najnoviji primer jeste Superbike SBK-X), ali smo se nadali da će situacija sa FIA World Rally Championshipom, ipak, biti dosta povoljnija. Nažalost, stanje ni ovaj put nije mnogo bolje. Modeli automobila teško da se mogu porediti s onima u DIRT-u 2 ili Gran Turismu 5, ali deluju sasvim pristojno. S druge strane, izgledu samih staza posvećeno je mnogo manje pažnje. Nemamo ništa protiv motion blur tehnike, ali je ona ovde upotrebljena preko svake razumne mere, tako da će vam se činiti kako vam je vid oslabio – toliko je sve mutno. I pored toga i činjenice što je na stazi uvek samo jedan automobil, igra je prezahtevna, a i pri najvišem nivou detalja primetićete iscrtavanje objekata ispred sebe, što, možda, najbolje svedoči o slaboj optimizaciji koda. Iskreni da budemo, FIA World Rally Championship jeste igra s dosta uglavnom vizuelnih nedostataka, ali je takođe prva prava reli simulacija za PC posle dugog niza godina. Možda i zato zaslužuje da joj malo progledate kroz prste.

Super Seb

Veliki publicitet ovogodišnjem WRC šampionatu sigurno je dao dolazak bivšeg šampiona Formule 1 Kimija Raikkonena, koji je postao deo tima Citroen Junior. Ipak, kako se i očekivalo, učinak mu je bio prilično skroman, pa se Finac može pohvaliti samo jednim petim mestom. S druge strane, Sebastien Loeb, vladajući šampion, još jednom je demonstrirao silu i došao do neverovatne, sedme uzastopne titule, i to na dva relija pre kraja prvenstva. Zaista ostaje da su upitamo hoće li neko uspeti da ugrozi legendarnog Francuza pre nego što on odluči da se povuče. Izgleda da i njegovi konkurenti, poput nas, imaju šanse da ga pobede samo u video igri!

FIA World Rally Championship



ŽANR: simulacija vožnje
IZDAVAČ: Black Bean Games
BROJ IGRAČA: 1–16 TERMIN: 8. oktobar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PSP
ZAHTEVI: Athlon 64 X2, 2GB RAM, 8800 GT/Radeon HD 4850

\+ Pravi reli posle mnogo godina, kontrolni sistem, višestruke klase, bogat multiplejer

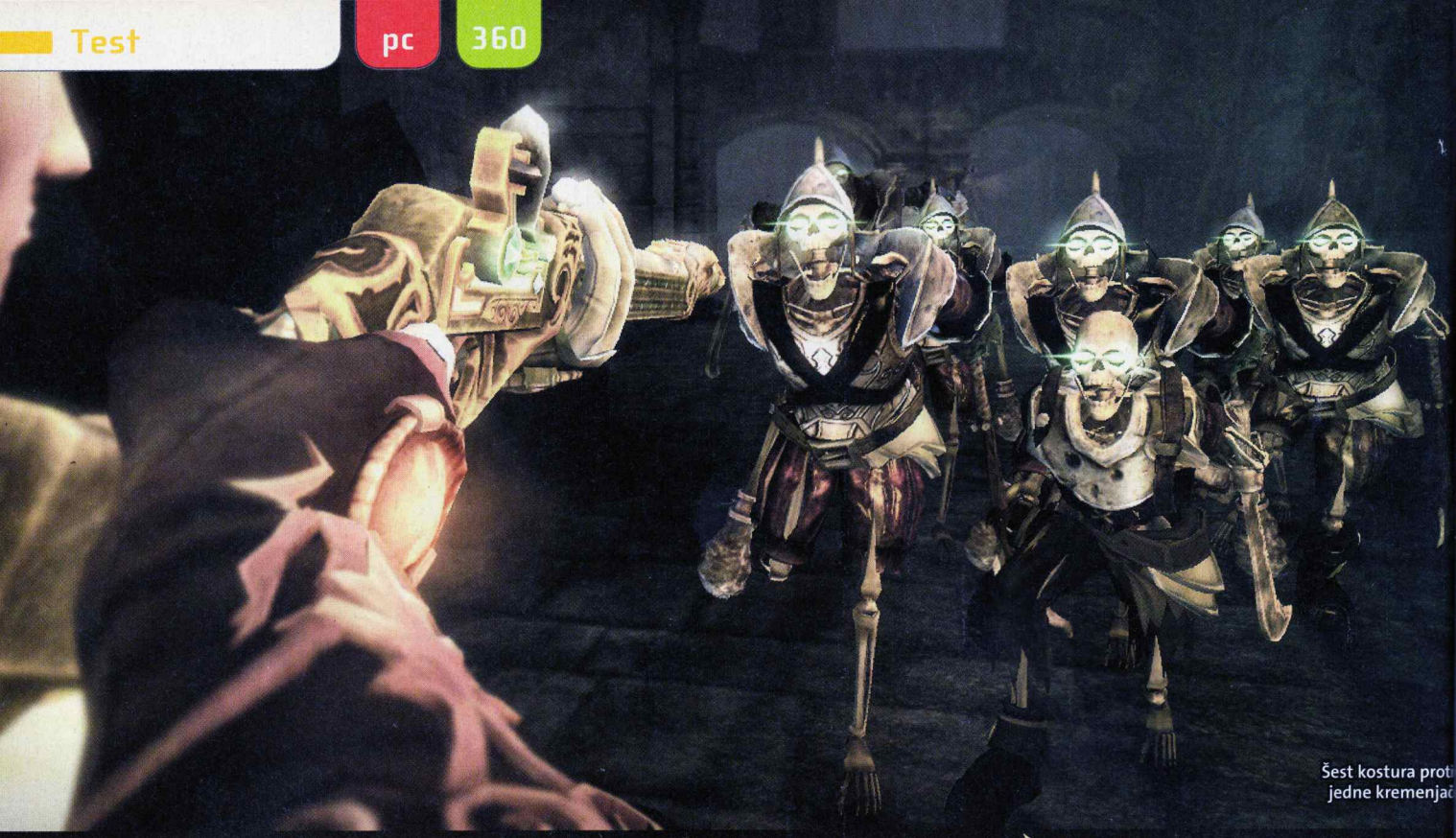
\- Grafička podloga je čist prosek, neoptimizovanost, karijera je mogla biti bolja

GRAFIKA: Jedino automobili zaslužuju prelaznu ocenu, a i njihovi kokpiti su očajni. I pored toga, igra je vrlo zahtevna 3+

GAMEPLAY: Kontrolni sistem savršeno je prilagođen džojpedu, ali će vlasnici volana biti nezadovoljni. Karijera brzo postaje naporna 4-

ZAKLJUČAK: *Nije loše za prvi put, iako smo očekivali više. Nadajmo se da će se dogodine pojaviti kvalitetniji nastavak* **4**

Tekst: Vladimir Dolapčev



Šest kostura proti jedne kremenjači

FABLE III

Treća pustolovina u svetu Albiona biće prelaka za iskusne igrače

Šarm, humor i odlična grafika, s jedne strane, a jednostavna neizbalansirana borba i svetleće mrvice što vas kao magarca vode tokom zadataka, s druge strane, čine Fable III igrom koja nekako nije u stanju da odredi šta želi da bude. Hardcore konzolni RPG? Za to je prelaka. Casual igrica za ljubitelje Facebooka? Za to je prekomplikovana... Fable III jeste igra koja stoji u procepu između ozbiljnosti i parodije, bez jasne predstave o sopstvenom identitetu.

Naravno, nesporni kvaliteti igre jesu zaplet, štimung i šarm, zaštitni znaci svakog naslova s potpisom starog majstora Pitera Molinea. Kao i prethodni nastavci, i Fable III smešten je u Albion, pseudovarijantu srednjovekovne Engleske, koja u trojci ulazi u viktorijanski period industrijske revolucije. Dok preuzimate ulogu mladog princa ili princeze, duži interaktivni uvod u igru upoznaće vas s društvenim i političkim prilikama u kraljevstvu kojim vlada vaš stariji brat, te ćete spoznati ogromnu nepravdu koju njegova strahovlada čini jadnom stanovništvu. Posle jedne posebno surove scene, vi, vaš batler i stari general, koji vam je od detinjstva bio mentor, odlučujete da napustite zamak i podignete revoluciju kako znate i umete, što je, naravno, lakše reći nego učiniti. Da biste podigli ustanak, treba da zadobijete naklonost nekoliko grupacija i zajednica u Albionu: planinski narod na obodu kraljevine, ilegalci u glavnom gradu, pustinjska civilizacija preko mora i drugi entiteti priključićete se vašoj stvari samo ako im pokažete i dokažete da imate snage da svrgnete zlotvora s prestola. Prikupljanje saveznika i pripreme za ustanak predstavljaju tek polovinu igre: drugi čin Fablea III nastupa kada osvojite tron i dobijete priliku da ispunite ili prekršite obećanja što ste ih šakom i kapom delili saveznicima u

Zumirana mapa omogućava vam detaljan uvid u svaku naseobinu u igri

Čini "Area of Effect" najbolji su i najefikasniji izbor u svakoj borbi

Šta li se krije u masivnoj škrinjici?

Furiozni aristokrata vitla činima kao da je poludeo!

Frzzzzzzzzle! I od Hollow mana ostadoše samo dugmići

Kuče, mače, pijandura. Prava seoska idila

borbi za njihovu naklonost.
S tehničke i gejmplej strane, između aktuelnog i prethodnog Fablea nema nikakvih suštinskih razlika, osim činjenice što je sistem menija zamenjen interaktivnom prostorijom u kojoj opcije birate ulazeći u različite sobe i prilazeći ornamentima na zidu. Da je elegantnije – jeste, ali da je suštinski bolje – nije. Osobine svog junaka nadograđujete na sličan način, ulažući poene koje stičete rešavajući zadatke i boreći se za otvaranje škrinja s novim činima i novim borbenim sposobnostima.
Fable II ostao je zapamćen po relativnom odsustvu izazova, koji se pre svega ogledao u nepostojanju penala za pogibiju u borbi (onesveste vas, a vi ustanete) i svetlećoj putanji (breadcrumbs) što vas je vodila tokom potrage. Fable III ide korak dalje od toga, jer vas sada, realno, ne mogu ni onesvestiti (mogu, ali trebalo bi baš da im pomognete), što celu stvar čini banalno lakom. S gejmplej strane, obe igre su gotovo identične, mada je magija u trojci još nabudženija i preuzima potpuni primat nad borbom hladnim ili vatrenim oružjem. Svaku magiju možete bacati na pojedinačnog protivnika, mada ju je najbolje spamovati u formi koja kači sve neprijatelje u blizini, što će vam omogućiti da svaku borbu lako i brzo završite trijumfom. Ukratko, tokom budženja skillova na "putu vladanja", najviše vam se isplati da ulažete poene u nove magije i globalni nivo magijske sposobnosti a da ostalo uzimate samo ako imate poena za bacanje.
Fable III je, bez preterivanja, jedna od najlepših igara na Xbox 360 konzoli; tu je kvalitet grafike u tehničkom smislu podređen stilu, u čije je vizuelno peglanje uloženo mnogo truda. Bajkovitost i sveopšta detaljnost prizora u igri imaju i svoju cenu, koja se ogleda u povremenom zapinjanju i usporenjima, posebno u slučajevima masivnog spamovanja čini na otvorenom prostoru i hordom protivnika, koji vas gricka sa svih strana.
Fable III zasad postoji samo u verziji za Xbox 360, mada se šuška da igra dolazi i za PC. Isplati li se verovati u to, kad znamo da su nas ispalili za dvojku, koja je i posle više od dve godine apsolutna ekskluziva za Microsoftovu konzolu?

Fable III

ŽANR: akcioni RPG
IZDAVAČ: Lionhead Studios/MGS
BROJ IGRAČA: 1–2 TERMIN: 26. oktobar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PSZ NDS PSP
PODRŽAVA: 16 : 9, 1080p, Dolby Digital 5.1, Xbox LIVE!

\+ Bizarni britanski humor, odlična grafika i još bolja muzika

\- Igra je zaista prelaka, i u pogledu borbe i što se tiče samih zadataka

GRAFIKA: Bajkovitost, kvalitet i sveopšta detaljnost prizora u igri imaju i svoju cenu, koja se ogleda u povremenom zapinjanju i usporenjima — 5

GAMEPLAY: Igra je toliko laka da praktično ne nudi nikakav izazov: u borbi ne možete poginuti, a u potragama je nemoguće izgubiti se — 3–

ZAKLJUČAK: *Zabavno i lepo, ali prelako i neozbiljno. Ako ste ljubitelj Fable igara, ovo ćete shvatiti kao prednosti, a ne kao mane* — 4

PC VERZIJA NA BOŽIĆ

Microsoft je zvanično potvrdio da Fable III izlazi za PC. Međutim, izlazak igre je već jednom odložen, a novi termin je oko Nove godine. Mi držimo fige, a možda ne bi bilo loše da to uradite i vi – ako želite da uživate u avanturama u Albionu.

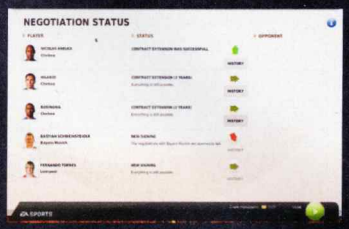
Napitak za usporavanje vremena zgodan je, ali beskoristan

Tekst: Stojan Karamatijević

FIFA MANAGER 11

Jubilarno izdanje uobičajeno visokog kvaliteta

Donekle unapređena verzija endžina od prošle godine



Transferi su dosta izmenjeni i bolji nego što su dosad bili

Onlajn pruža drugačiji doživljaj

Opcije za pojednostavljivanje igre nekad su dobrodošle

Za određivanje taktike tu je vizard...

...a možete i sami sve detaljno podesiti

Ovogodišnja jesenja sezona sportskih naslova donosi nam jubilarnu, desetu verziju FIFA Managera. Taj serijal, koji je nekoliko puta menjao naziv, godinama je najviše privlačio pažnju publike fokusirajući se ne samo na pravilan izbor igrača i taktike već i na najrazličitije segmente vođenja kluba, ali i grafičku prezentaciju, koja je uvek bila naprednija od konkurencije.

Od ovog recepta nije se odustalo ni u najnovijoj verziji igre, ali ako vas poslovanje kluba ne interesuje, ili taj aspekt, jednostavno, smatrate komplikovanim, uvedena je opcija Just Football, koja eleminiše sve to i fokusira se na sportski deo priče. Još odranije je bilo moguće zanemariti virtuelni život menadžera, ali je sada redukcija još primetnija, pa nam se čini da je ceo naslov dostupniji većem delu poklonika fudbala.

Sama igra se umnogome razlikuje od prethodnika, gde se najviše ističe novi grafički prikaz podešavanja taktike, koji vam omogućava da lakše odredite uloge igrača na terenu. Ova opcija omogućava i definisanje specijalnih taktika za izvođenje slobodnih udaraca i kornera, ali nudi i pregled hendikepa vezanih za povrede i isključenja. Ovo je pohvalna novina, na koju se može potrošiti zaista dosta vremena, i lepo je što su autori omogućili korišćenje vizarda koji pomaže u određivanju postavke igre prilikom prekida.

Još jedna značajna novina tiče se novog sistema za definisanje kvalitativnog nivoa igrača, kao i određivanje morala u timu. U praksi, fudbaleri su mnogo spremniji za prelaske na pozicije koje im nisu specijalnost, dok će im se celokupni rejting znatno menjati u zavisnosti od iskustva i vremena provedenog na terenu. Doduše, ovakav sistem ponekad daje nerealne rezultate, pa neki igrači, poput Messija, veoma lako dolaze do maksimalne ocene nakon samo nekoliko godina. Održati sjajnu atmosferu u timu teže je nego dosad, pogotovo u klubovima koji poseduju više dobrih igrača na istoj poziciji. Transferi su doživeli velike grafičke promene, baš kao i način njihovog funkcionisanja, pa sada na raspolaganju imate više informacija, što vam može pomoći u definisanju krajnjih ponuda.

Iako okosnicu igre čini karijera, lepo ćete se zabaviti i u ostalim modovima. Interesantno je pomenuti da je sada dostupan i režim World Cup, koji je debitovao letos u vidu apdejta za FIFA Manager 10. Ova opcija je po svemu identična glavnom modu, s tom razlikom što se, logično, fokusira isključivo na Svetsko prvenstvo, a može vam držati pažnju do dva sata, koliko je potrebno za osvajanje prestižnog trofeja. Prediction i onlajn modovi dorađeniji su nego ranije. Kao i lane, internet omogućava nadmetanje sa do osam učesnika, a uvedene su novine vezane za transfere mladih igrača i sponzorski zadaci u kojima se igrači bore za novčane bonuse.

Igra kombinuje sitne i krupne inovacije, te je, ipak, nešto drugačija nego dosad, i vredna je nabavke. Ukoliko vam je posao menadžera prethodno bio komplikovan, obradovaće vas mogućnost isključivanja suvišnih opcija, ali deo igrača i dalje neće moći da pređe preko skromne baze podataka i nepostojanja naše lige.

FIFA Manager 11

ŽANR: fudbalski menadžer
IZDAVAČ: EA Sports
BROJ IGRAČA: 1–8
TERMIN: 28. oktobar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: P3 1.3Ghz, grafička kartica sa 64MB, 1GB RAM

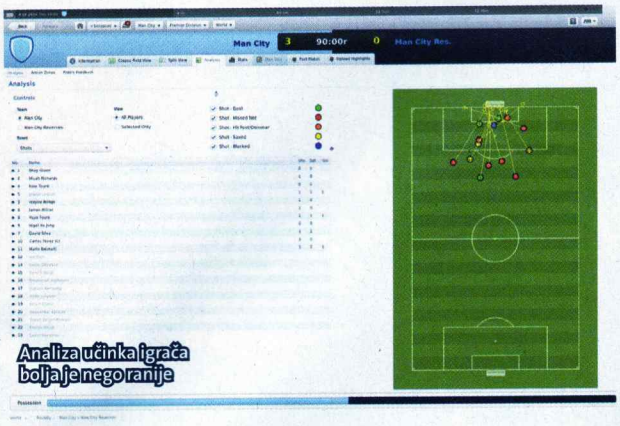
\+ Nov način podešavanje taktike, mogućnost fokusiranja na fudbalski aspekt vođenja kluba, sitnija poboljšanja

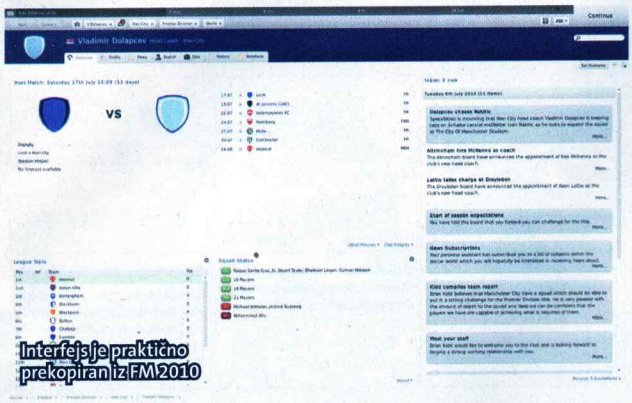
\- Napredovanje igrača ponekad ne funkcioniše najbolje; i dalje manja baza podataka od konkurenta

GRAFIKA: Odličan dizajn prethodnika nije menjan u većoj meri, već je samo doteran i našminkan, te je i dalje veoma prijatan za oko — 4+

GAMEPLAY: Zabavan naslov, kome nije cilj da konkuriše Football Manageru, već da pruži drugačije viđenje izgleda ovakve vrste igara — 4

ZAKLJUČAK: *Promene u FIFA Manageru 11 osvežavajuće su, a čini se i da su donele više dobrog nego lošeg* — 4





FOOTBALL MANAGER 2011

Brojna poboljšanja čine ovu igru najboljom u serijalu

Ne znamo hoće li nedostatak kreativnosti biti problem za Sports Interactive u budućnosti, ali ove godine to nije tako, jer je načinjeno nekoliko suštinskih poboljšanja. Među njima se, verovatno, najviše izdvaja bolja komunikacija s igračima, štampom, agentima i UO kluba, jer je ona sada mnogo bogatija i više se ne svodi na svega nekoliko generičkih opcija. Zastupnici igrača su posebna priča, jer sada direktno s njima pregovarate o potpisivanju ugovora. Njihove ličnosti su vrlo različite, pa će vas neki odmah odbiti ukoliko ne želite da ispunite sve uslove koje vam postavljaju, dok će drugi biti raspoloženi za cenkanje. Zbog toga i faktor sreće postaje važan.

I igrači bolje izražavaju svoje mišljenje, pa je tako lakše shvatiti zbog čega odbijaju da potpišu ugovor, a ako su nezadovoljni vama, neki od njih mogu pokušati da okrenu celu ekipu protiv vas, pa čak i navijače. Vaše ponašanje i odnos prema fudbalerima biće poznati i van okvira kluba, pa to može opredeliti određene igrače da postanu deo vašeg tima.

Druga stvar koja je prethodnih godina podjednako nervirala i nove korisnike i iskusne vukove jeste organizacija treninga. Izabranike sada možete uigravati za specifične formacije, a dobijaćete i povratne informacije o tome kako se oni snalaze s pripremljenom taktikom. Pred meč sada detaljno možete postaviti tri formacije, a zatim ih po potrebi aktivirati u meču.

Još jedna interesantna inovacija odnosi se na promene u reputaciji lige. Ranijih godina, ukoliko biste vodili tim iz nekog slabijeg nacionalnog takmičenja (čitaj: Superliga Srbije), nije bilo šanse da dovete igrače najviše klase, čak i ako ste više puta osvajali trofej Lige šampiona! Sada takvi uspesi podižu rejting lige, čineći je privlačnijom destinacijom za fudbalere.

Izveštaji nakon odigranih utakmica detaljni su, jer konačno sadrže i informacije koje otkrivaju zašto neki igrač pruža slabije partije. Na taj način, mnogo je lakše utvrditi u čemu je problem i korigovati ga.

Mogućnost da podesite raspored igrača prilikom prekida viđali smo već u vrlo dobrom Championship Manageru 2010, ali i u serijalu FIFA. U Football Manageru možete prvotimcima objasniti kako da se ponašaju i postavljaju u takvim situacijama, i to na prilično jednostavan način.

3D prikaz mečeva zadržao je svoju jednostavnu grafičku izvedbu, ali se primećuje bolja animacija i, pre svega, realističnije ponašanje golmana. Početničke greške nikada nisu isključene, ali ćete ih sada iskusiti u mnogo manjoj meri nego ranije.

Football Manager 2011, bez sumnje, najbolje je izdanje serijala dosad, i sigurno smo da je vredan nabavke jer donosi nekoliko suštinskih poboljšanja, koja FM 2010 čine prevaziđenim.

Football Manager 2011

ŽANR: fudbalski menadžer
IZDAVAČ: Sega
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 5. novembar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: Dual Core, GT 230 / X800 XT, 1,5 GB RAM

\+ Mnogo bolja komunikacija s igračima, medijima i rukovodstvom kluba, unapređeni treninzi

\- Sitniji bagovi i nedorađene animacije u 3D prikazu utakmice; nije prilagođen početnicima

GRAFIKA: Gotovo da se neprimetno razlikuje od prošle verzije, jedino je 3D prikaz utakmica za nijansu bolji — 3+

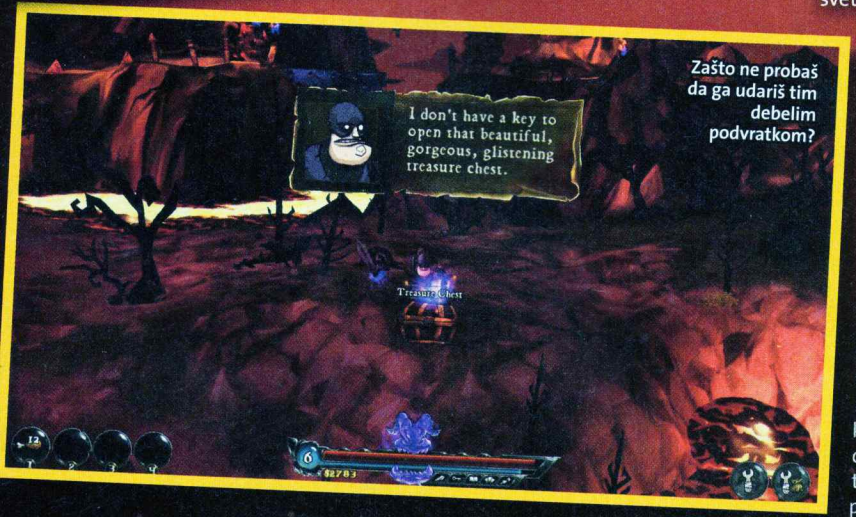
GAMEPLAY: Svi najkrupniji problemi s izvođenjem rešeni su, mada interfejs uvek ostavlja prostor za doradu — 5-

ZAKLJUČAK: *FM 2011 najbolji je nastavak igre dosad, i vredan je nabavke, čak i ako ni sami ne znate koliko ste vremena potrošili na prethodnu verziju* — 5

Tekst: Vladimir Dolapčev

DeathSpank™

Akcioni RPG specifičnog vizuelnog stila i prenaglašenog WC humora

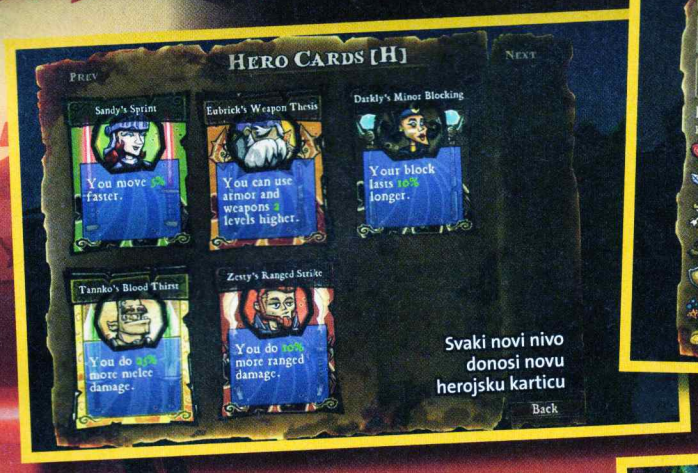


DeathSpank, heroj širokih ramena, niskog čela i još nižeg koeficijenta inteligencije, glavna je zvezda novog akcionog RPG-a iz pera čuvenog Rona Gilberta, maestra koji je svetu podario Maniac Mansion, Monkey Island i Total Annihilation. Naš junoša, koji je ceo život proveo ispravljajući nepravde i tamaneći zlo, želi da jednom uradi nešto i za sebe. Tajanstveni artefakt, nazvan "The Artefact", koji služi... nečemu... naš junak želi više od svega na svetu, mada ne zna zašto...

Nedostatak plana i bilo kakvih informacija neće ga sprečiti da se upusti u prilično dugačku i nadasve ludu pustolovinu.

Gejmplej DeathSpanka podseća na Titan Quest, Diablo, Torchlight ili bilo koji drugi hack & slash RPG koji ste ikad videli, probali ili omirisali. Ispunjavaćete jednostavne zadatke, skupljati oružje, oklope, napitke, magijske i druge relikvije, sve vreme umlaćujući grupice fantazijskih kreatura kojima je životna želja da vas nabiju na kolac i oslade se vašim iznutricama. Skupljate XP i napredujete po nivoima, mada u igri ne postoji grananje po klasama i talentima. Na svakom novom nivou dobijaćete mogućnost da izaberete jednu od nekoliko ponuđenih herojskih kartica, koje se razlikuju u borbenom ili nekom drugom bonusu što vam ga pružaju (veća brzina kretanja, veći melee damage i slično). Grananja nema, jer jer broj kartica ograničen, tako da ćete do kraja igre dobiti sve što vam ona može ponuditi na ovom planu.

Sama borba je standardno jednostavna, pre svega, zbog nepostojanja bilo kakvih spellova ili specijalnih sposobnosti: naš junak ih nema, i jedino je u stanju da mlati onim što mu je u levoj i desnoj ruci (levo i desno dugme miša, razume se). Naizmenična upotreba dveju vrsta oružja oštećuje protivnike mnogo više nego spamovanje jednog tastera, a ritmu borbe doprinosi i konstantna potreba za blokiranjem (space), bez čega je borba mnogo teža jer su pojedini protivnici u stanju da vas sliste za nekoliko sekundi. Ponavljanje pokreta, skupljanje plena, upoređivanje oružja i oklopa koji ste "oslobodili" – čine zarazan koktel akcije i reakcije, a igra će vam na ovom polju guditi po strunama pohlepe kao malo koji naslov u poslednje vreme. Pored akcije i logistike, igra je obogaćena i dijalozima sa NPC likovima, što je svojevrsni omaž legendarnim avan-



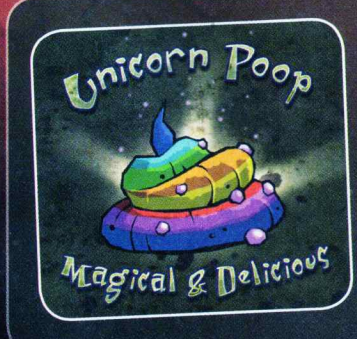
Svaki novi nivo donosi novu herojsku karticu

Ekran s inventarom je maksimalno pregledan

Konačno moj artefakt! Vaša sreća će, nažalost, biti kratkog veka...

Kartonska brda i kolažne doline

turama koje je Mr. Gilbert ostavio generacijama u amanet. Nažalost, humor i stil u "avanturističkom" segmentu igre nisu zaslužili da ih uporedimo s legendama iz prvog pasusa ovog skromnog prikaza. Zašto – saznaćete posle reklama. Niste promenili kanal? Dobro. U poređenju s većinom sličnih igara, DeathSpank ima dva jedinstvena obeležja – vizuelni stil i humor. S grafikom koja podseća na šarene, kartonskokolažne scenorgrafije iz montipajtonovskih animacija, DeathSpank je "sasvim svoj", vizuelno neuporediv s bilo kojom drugom hack & slash igrom. To, naravno, ne znači da grafika u igri predstavlja deveto svetsko čudo, već da je drugačija i uvrnutija od dominantnih standarda. Što se tiče humora, od naslova koji potpisuje jedan od najvećih majstora komedije u igrama – očekivali smo mnogo više. Gegovi i fazoni DeathSpanka nekako su suviše prizemni, spadaju u kategoriju onoga što neki zovu WC humor, a to ne tvrdimo samo zbog nekoliko slučajeva u kojima imate zadatak da prikupite magični demonski izmet... Ali ovakav humor svakako će imati publiku među mladim ljubiteljima akcionih RPG-ova, koji ne mogu zamisliti da može postojati nešto smešnije od Sunđera Boba Kockalonea. DeathSpank je još letos izašao u verziji za Xbox 360 i PlayStation 3, a PC verzija je iz neobjašnjivih razloga morala sačekati kraj oktobra. Slično odlaganje sigurno će ispratiti i drugi deo DeathSpankovih avantura (DeathSpank: Thongs of Virtue), nastavak za koji naši konzolni pajtaši kažu da je znatno bolji od prvog dela zbog još luđe priče, koja uključuje vanzemaljce i futurističko oružje. Živi bili pa videli.



Jednorogova kakica...

...je samo jedan od nekoliko različitih tipova izmeta koji ćete za račun luckastih NPC-ova skupljati u igri. Bez obzira na dugine boje i izgled suflea od slatkog sira s bananom i pistaćijem – budite sigurni da smrdi.

DeathSpank

ŽANR: akcioni RPG
IZDAVAČ: Hothead Games/EA
BROJ IGRAČA: 1–2 TERMIN: 26. oktobar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1.7 GHz, 1 GB RAM, 6800/ X1800

\+ Jedinstven vizuelni stil igre, zarazni hack & slash gejmplej

\- Humor nije dostojan renomea jednog Rona Gilberta, tvorca originalnog Monkey Islanda

GRAFIKA: Sa stilom koji podseća na živo obojen kartonski kolaž, okruženje i likovi DeathSpanka izgledaju sasvim jedinstveno 4

GAMEPLAY: Hack & slash u stilu Diabla i sličnih akcionih RPG-ova, od kojih se razlikuje po uvrnutijim protivnicima 4

ZAKLJUČAK: *Ako volite ovakav tip igara, DeathSpank je nešto što bi bilo greh zaobići* **4**

Tekst: Stojan Karamatijević

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED II

Poluproizvod Džordža Lukasa pretvorio je potencijalni hit u razočaranje sezone

Star Wars: The Force Unleashed II za glavnog junaka ponovo ima Starkillera, tajnog šegrta Darta Vejdera, koji je u oba potencijalna kraja prethodne igre završio kao leš. Znači li to da ćete voditi zombi Starkillera? Ne, nego klona. Čujem vas kako uzdišete. Da, i nama je dosta klonova, legija droida i drugih tripova Džorža Lukasa koji su upropastili Star Wars, ali šta je – tu je: imperija se neće uništiti sama od sebe, red je da njenom raspadu doprinesemo i mi.

Svaka dobra Star Wars priča mora imati nekakvu začkoljicu. Kvaka Force Unleasheda II jeste u tome što Starkiller nije siguran da je klon: Dart Vejder tvrdi da jeste, ali ko normalan još veruje mračnom i zlokobnom Sith Lordu? U većem delu igre nećete biti

Newsflash! Dart Vejder je zao!

sigurni jeste li, zapravo, preživeli sukob s imperatorom Palpatinom iz finala prve igre, ili ste uzgojeni u tanku od ćelije originalnog Starkillera. Nažalost, igra vam na to pitanje neće odgovoriti, što je prvi veliki minus koji beležimo u tefter... Priča je generalno lošija od one u originalnoj igri. Prvo, nema transformacije glavnog junaka od Vejderovog aparatčika u viteza svetla koji pomaže formiranju Saveza pobunjenika; drugo, kratkoća kampanje onemogućava da se taj i takav "zapletić" razvije u nešto što ima smisla i što bi bilo dostojno renomena "Zvezdanih ratova". Star Wars: The Force Unleashed jeste igra koju ćete početi da zaboravljate pet minuta po završetku klape, što je prilično porazno. Na gejmplej polju, igra ne nudi neke posebne izmene u poređenju s prvim delom. Svetlosna sablja + dželedajske moći + quicktime promtovi... Imate tri pokušaja da pronađete uljeza koji je sve upropastio... Svaki protivnik srednje veličine u igri (AT-ST, roboti sa štitom i drugi), pored normalnog tretmana silom i sabljom, traži i quick-time sekvencu da bi bio dokosuren, što posle određenog vremena postaje vrlo dosadno. Boss fajtovi slede isti dosadni princip, mada njih vadi kakvatakva spektakularnost na vizuelnom polju. Sve bi to, možda, i bilo donekle u redu da vam igra sve vreme ne sufliira šta treba da radite bossu ili mobu – i u formi tekstualnog prompta i u obliku radio-komunikacije s drugim likovima u igri. Stiče se utisak da igrače smatraju debilima koji nisu u stanju da samostalno provale ni najmanju sitnicu u igri. Upotreba moći i njihovo kombinovanje sa seckanjem svetlosnim sabljama možda je jedini elemenat igre za koji se bez rezerve može ustvrditi da zaista vredi, ali to samo po sebi nije dovoljno da utisak o igri podigne iz ponora u kojem se nalazi. A grafika, valja li grafika? U principu – da. Malo manje varijacija u okruženjima nego u prvom Force Unleashedu, ali su ona koja postoje urađena sa zavidnim nivoom detalja, mada je konstrukcija nivoa nekako skučenija. Otvoreni prostori i široke zone u kojima ste se razmahivali u prvom delu igre – sada su stvar prošlosti, što je još jedno u nizu razočaranja koje će vam igra prirediti. Hardverska zahtevnost, nažalost, i dalje je ozbiljan problem. Čak i ako imate supermoćni PC koji je juče izašao ispod čekića, budite sigurni da iskustvo neće uvek biti glatko: situacije iole masovinih bitaka, koje nisu preterano retka pojava, dovešće do neumitnog pada frejmreita. Dodajte tome i bagove vezane za povremenu "ilegalnu operaciju" pri učitavanja pozicije i utisak o tehničkoj strani igre – dobiće sivkaste tonove.

Osnovni problem koji imamo s igrom jeste njena dužina: ako niste suviše smeteni, ne ginete prečesto i ne gubite vreme na učitavanje čekpointa, igra će vam potrajati tri i po do četiri i po sata, što je u proseku znatno kraće od prvog dela; ili triput manje od prvog dela obogaćenog DLC misijama (imate sve zajedno u ediciji Ultimate Sith). Kako se LucasArts usuđuje da ovako zeza vernu publiku? Može im se, eto kako... Ubediti igrača da izdvoji pedeset evra za igru koja traje kao dva prosečna filma i nema multiplejer – zaista bi bila nemoguća misija...

Zaključak? Korak unazad u poređenju s odličnim Force Unleashedom i jedno od većih razočaranja ove sezone.

Pad Goroga

Borba s Gorogom sastoji se od nekoliko faza, a na ovim slikama možete videti delove prve. Malo force lightninga u metalne okove oko zglobova, malo force pusha u šake, koje valja vratiti u zidne okove, malo penjanja po glavi i čačkanja lightsaberom tamo gde ga svrbi.

Prži, HA-HA-HA!

Da sam rođen u Bosni, zvao bih se Munjiz

Force repulse, idealan za gomilu slabijih protivnika

Vidi, mogu da držim dve sablje odjednom!

Srećom pa nema puno priče

- You still don't believe that I'm a clone.
- I don't know. But I'm beginning to think it doesn't matter.

Star Wars: The Force Unleashed II

ŽANR: akciona igra

IZDAVAČ: LucasArts

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 26. oktobar 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: C2D 2.4 GHz, X2 5200+, 2 GB RAM, 8600 / HD 2600

\+ Dinamična i brza borba; solidni, mada prelaki boss fajtovi

\- Quick time sekvence, konstantno isti protivnici, duplo kraća igra od prethodne

GRAFIKA: Malo manje varijacija u okruženjima nego u prvom Force Unleashedu, ali su ona postojeća urađena sa zavidnim nivoom detalja 4

GAMEPLAY: Svetlosna sablja + dželadžijske moći + quick-time promptovi... Imate tri pokušaja da pronađete ulje za koji je sve upropastio... 2+

ZAKLJUČAK: *Korak unazad u poređenju s odličnim Force Unleashedom*

3

Tekst: Stojan Karamatijević

BLOOD STONE 007™

Jurnjava gliserom jedan je od boljih momenata u igri

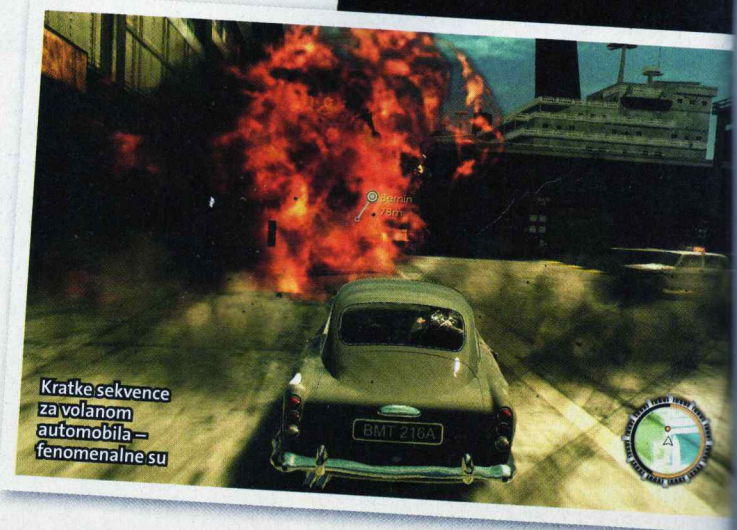
Druženje s čuvenim tajnim agentom ispalo je kraće nego što smo se nadali

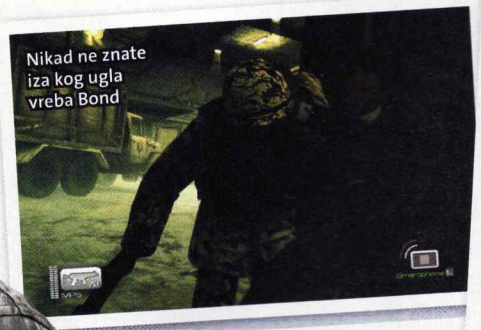
Osnovna ideja kojom se Bizzare Creations vodio pri izradi Blood Stonea jeste da znatno smanji razliku između video-igre i filma. U poslednje vreme, nešto slično su pokušali da urade Terminator: Salvation i Wanted: Weapons of Fate, ali su oba ova ostvarenja patila od dosadnog izvođenja, a mogli ste i ih završiti u roku od tričetiri sata. Iako je Blood Stone učio na njihovim greškama, čini se da to nije uradio u dovoljnoj meri.

Kako smo konstatovali u prošlomesečnoj najavi, priča za novu avanturu James Bonda napisana je specijalno za ovu igru (njen autor je scenarista brojnih 007 filmova – Bruce Feirstein), a prati misiju agenta 007, koji pokušava da zaustavi trgovinu biološkim oružjem, to jest grupu terorista što je predvodi čovek pod imenom Pomerov. Priča ne predstavlja bogzna kakav spektakl, ali će vas povesti širom planete, i to u Atinu, Istanbul, Monako, Sibir i Bangkok.

Nažalost, raznovrsnost lokacija na kojima ćete boraviti u direktnoj je suprotnosti s akcijom, jer se ona većinom svodi na tamanjenje stotina protivnika. Izvođenje nas donekle podseća na najnoviju igru iz serijala Splinter Cell, s tim što je ovde veći naglasak na napucavanju. Doduše, neprijateljima se možete prišunjati s leđa i eliminisati ih na taj način, što vam onda omogućava da se koristite sistemom Focus Aim. Pomoću njega možete automatski nanišaniti mete, te ih tako neutralisati praktično u istom trenutku. Barem na regularnom nivou težine, ovu sposobnost retko ćete morati da koristite jer AI ne predstavlja neku veliku prepreku. Kao i u akcionim filmovima, i ovde većina negativaca ima naviku da stoji na jednom mestu i bezumno puca ka vama, što ih čini prilično bezopasnim. Naravno, pomaže i to što, kao i većina današnjih junaka video-igara, i James Bond ima nadljudsku sposobnost da regeniriše zdravlje u roku od svega nekoliko sekundi. Sama akcija preuzima cover sistem iz serijala Gears of War, ali je arsenal oružja kojim raspolažete prilično skroman.

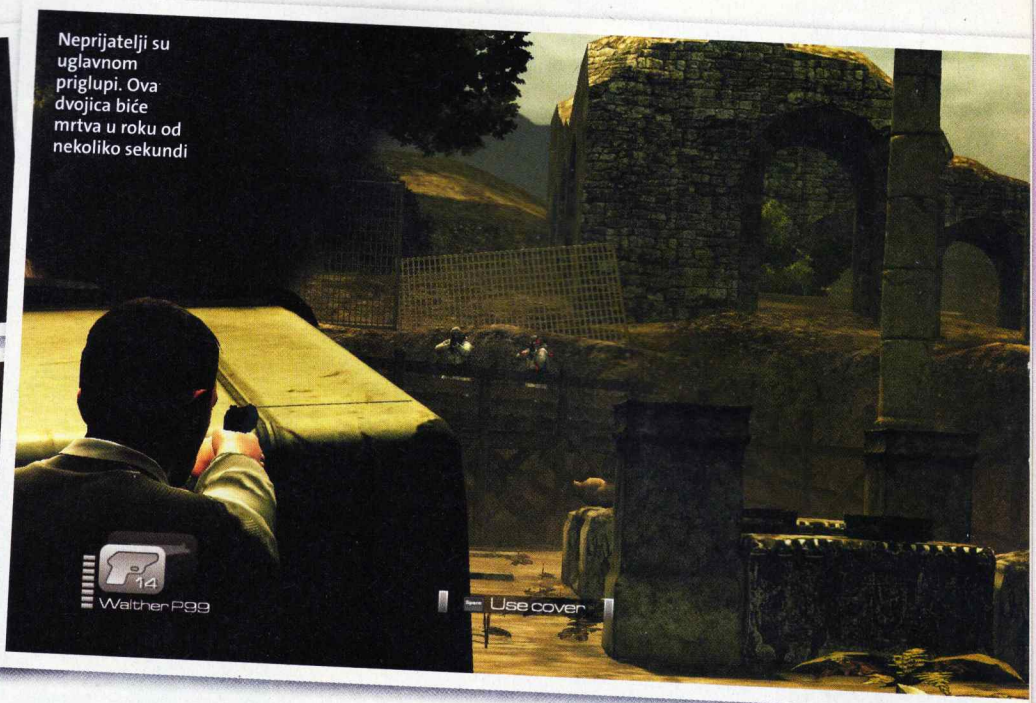
Izgleda da je ekonomska kriza uticala i na britansku tajnu službu MI-6, jer najpoznatiji tajni agent sa sobom ne nosi raznorazne gadžete, već samo specijalni telefon, koji može analizirati zanimljive predmete, pokazati vam protivnike (čak i one koji su iza zidova), ili vas čak uputiti u pravom smeru, ukoliko nekim slučajem uspete da se izgubite.


Kratke sekvence za volanom automobila – fenomenalne su



Nikad ne znate iza kog ugla vreba Bond

Glavni junak skoro sve akrobacije izvodi bez vaše direktne pomoći

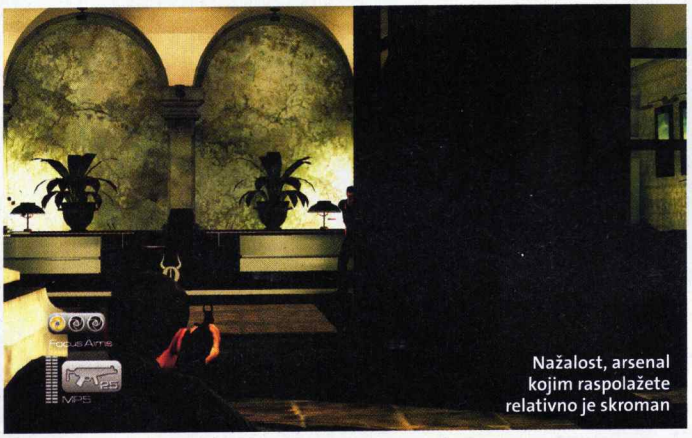


Neprijatelji su uglavnom priglupi. Ova dvojica biće mrtva u roku od nekoliko sekundi

Budući da se Bizzare Creations proslavio, pre svega, odličnim vožnjama (serijal F1 za prvi PlayStation i Project Gotham Racing za Microsoftove konzole najsvetliji su primeri), i James Bond će imati priliku da se nađe za volanom nekoliko automobila Aston Martin, pa čak i glisera. Ove kratke sekvence predstavljaju i najbolji element igre jer su prepune (uglavnom skriptovane) akcije, pa je prava šteta što ih nema više.

Kontrolni sistem je solidno osmišljen, ali High Moon Studios, koji je radio verziju za PC, ipak, zaslužuje reči kritike. Naime, iako naslov direktno prepoznaje džojped, u igri će se sve komande i dalje prikazivati kao da se koristite tastaturom. Osim toga, Blood Stone spada u grupu vrlo kratkih ostvarenja, pa ćete ga, verovatno, kompletirati za nekih pet sati i onda zauvek zaboraviti na njega. Iznenađujuće, igra poseduje i multiplejer za maksimalno 16 učesnika i ukupno tri moda – Team Deathmatch, Objective i Last Man Standing. I pored toga što, igrajući, podižete nivo iskustva (leveling) i otključavate nove skinove, sumnjamo da će to uspeti da vam zadrži pažnju. Stvari bi bile bolje da vam makar neki od režima omogućava da se nađete za volanom.

Ni tehničke karakteristike nisu na najvišem nivou. Igra izgleda najbolje u PC verziji, ali teško da će vas oduševiti. Objektima i likovima nedostaje više detalja, što, možda, i ne čudi kada se zna da se Blood Stone koristi endžinom starim tri godine, koji je Bizzare Creations napravio za potrebe pomalo zaboravljene pucačine The Club. Opet, u vozačkom delu igre to mnogo manje dolazi do izražaja, pa smo više od nekoliko puta bili vrlo prijatno iznenađeni onim što smo mogli videti na ekranu. Optimizacija, nažalost, nije najsjajnija, tako da možete očekivati velike varijacije u frejmrejtu, osim ako ne posedujete vrlo modernu konfiguraciju. Zvučna komponenta ne zaslužuje veće kritike – Daniel Craig, Judi Dench i Bond devojka Joss Stone uradili su svoj deo posla bez zamerke, što pomaže da lepo izrežirane međusekvence izgledaju još uverljivije. Blood Stone je teško preporučiti za kupovinu, jer ćete sve što ima da vam ponudi sigurno iskusiti za jedan vikend. Ukoliko ga možete pozajmiti na nekoliko dana od nekoga, to se čini kao najbolje rešenje.



Nažalost, arsenal kojim raspolažete relativno je skroman

Aston Martin DB5: Večni klasik

Jedan od automobila kojima ćete imati priliku da upravljate jeste i legendarni Aston Martin DB5, koji se pojavio u filmu "Goldfinger" iz 1964. godine, a kasnije i u nastavcima "Thunderball", "GoldenEye", "Tomorrow Never Dies" i "Casino Royale". Ovaj sportski automobil poseduje 282 konjske snage, do 100 km na sat ubrzava za 7,1 sekundu, a maksimalna brzina mu iznosi 233 km/h. Ukupno su napravljeno 983 komada, a primerak korišćen u filmu "Goldfinger" prodat je ove godine na aukciji za više od četiri miliona dolara! Njegov bivši vlasnik kupio ga je je 1969. za 12.000 dolara.

Blood Stone 007

BLOOD STONE 007

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: activision
BROJ IGRAČA: 1–16
TERMIN: 5. novembar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: C2D 2 GHz, X2 4000+, 7600/ X1650, 1 GB RAM

\+ Uzbudljive vozačke sekvence, raznovrsno okruženje i solidna gluma

\- AI rutina, slab multiplejer, za prelaženje je potrebno oko pet sati

GRAFIKA: Grafički endžin ne može se meriti s vrhunskim ostvarenjima, ali odrađuje posao — 4

GAMEPLAY: Napucavanje s protivnicima brzo postaje dosadno jer nemate mnogo oružja na raspolaganju. Vožnja automobila je neuporedivo zabavnija — 3+

ZAKLJUČAK: *Igra koju je najbolje pozajmiti od nekoga i preći za jedno popodne. S multiplejer komponentom ne vredi se zamarati* — 3+

Tekst: Vladimir Dolapčev

Žuta brda postaće uskoro crvena...

Hm, koga ćemo sad zgromiti?

LIONHEART: KINGS' CRUSADE

Ričard Lavlje Srce: "U boj s kantom na glavi!"

Novo čedo mađarskog razvojnog studija Neocore ponovo nas vraća u vreme krstaških ratova. Treći krstaški pohod je centralno dešavanje igre Lionheart, koja je podeljena u dve kampanje. U prvoj vodite Ričarda Lavlje Srce i krstaše, a u drugoj Saladina i Saracene. Preporuka je da prvo odigrate kampanju s krstašima jer je lakša i polako vas uvodi u sistem igranja.

Igra je više taktička strategija, jer nema klasičnog skupljanja resursa. Pored toga, vaša armija se prenosi iz misije u misiju, tako da morate paziti na svaku jedinicu. Na jedinice treba da pazite i zato što svaka od njih skuplja iskustvo i napreduje po nivoima, pa otključavate i neke od specijalnih veština (zapaljive strele, napredne formacije, razni bonusi i slično). Da ne bi sve bilo jednostavno, u kampanji s krstašima postoji čak četiri frakcije (francuski kralj, templari, papa i Sveto rimsko carstvo, tj. Nemačka), od kojih svaka ima svoje viđenje krstaških pohoda.

Osim osvajanja neprijateljskih teritorija, moraćete često da rešavate razne nesporazume između frakcija na osvojenim teritorijama (nekad će to uključivati i rat), pa morate paziti za koju ćete se stranu opredeliti jer ne može svako izaći iz sukoba zadovoljan. Skupljajući pozitivne poene među frakcijama, otključavate specijalne bonuse, jedinice, čak i heroje. Svaka frakcija donosi drugačije bonuse i jedinice (francuski kralj – teška konjica, templari – ekonomska unapređenja i jake jedinice, papa – visok moral, lakša regrutacija jedinica, Sveto rimsko carstvo – teška pešadija i unapređenja pešadije), tako da izbor prilagođavate svom stilu igranja.

Svako uspešno završavanje misije donosi vam određenu sumu zlatnika, koje možete iskoristiti za kupovinu novih jedinica, dopunjavanje onih postojećih, ali i nabavku opreme kod putujućih trgovaca. Zlato nije jedini resurs u igri, tako da imate i veru i slavu. S većom slavom otključavaju se jače jedinice, dok vera utiče na moral.

S druge strane, kampanja sa Saladinom malo je drugačije koncipirana. I tu morate osvojiti svih 16 teritorija, ali nema sukobljenih frakcija, tako da umesto pozitivnih poena kod frakcija sakupljate poene za nadogradnju, koje kasnije možete iskoristiti za unapređenje ekonomije, istraživanje novih jedinica i otključavanje novih specijalnih veština za heroje. Manjak frakcija znači i manjak novca, tako da kampanja sa Saladinom više deluje kao gerilski rat.

Igre tipa King Arthur i Lionheart često prolaze nezapaženo jer su proizvod manje poznatih razvojnih studija, koji nemaju dovoljno novca za jaku medijsku kampanju, ali one često zaslužuju mnogo više pažnje od nekih visokobudžetnih ostvarenja. U svakom slučaju, svaki ljubitelj strategija trebalo bi da uvrsti ovu igru u obaveznu lektiru.

Lionheart: Kings' Crusade

ŽANR: RTS/RPG
IZDAVAČ: Paradox Interactive
BROJ IGRAČA: 1–2
TERMIN: 8 oktobar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3.2 GHz, 1 GB RAM, GT6600 / X1600 sa 256MB

\+ Dve različite kampanje, frakcije unutar kampanje, mogućnost napredovanja jedinica i heroja

\- Siromašan multiplejer, samo 16 mapa u kampanji, bagovi

GRAFIKA: Grafika deluje pomalo zastarelo, a najviše podseće na malo poboljšanu verziju igre Medieval II: Total War, što ne znači da je loša — 4+

GAMEPLAY: Kampanja s krstašima polako vas uvodi u igru, a postojanje frakcija je dovoljan razlog za višestruko prelaženje — 5-

ZAKLJUČAK: *Lionheart je odlična kombinacija strategije i RPG-a, koja zahteva dosta taktiziranja i planiranja* — 4+

virtual shop

www.virtualshop.rs

OSVOJTE SONY PSP

Virtual Shop poklanja vam **SONY PSP** konzolu.
Sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete **SMS**, ispred kojeg treba da otkucate prefiks **sfun PSP**.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun psp Paja Pejić, Ulica 23, Grad
Dobitnik Sony PSP-a iz prošlog broja:
Milan Jakovljević,
Ćuprija (0693958xxx)

Mole se dobitnici da se jave redakciji radi preuzimanja nagrada

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MTS i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

24999.00
+ torba i pištolj

41999.00
+ torba

22499.00
+ slušalice

22999.00
+ daljinski upravljač

16999.00
+ 2 igre i torbica

tel. 011 711 20 49 mob. 065 VIRTUAL ul. Bulevar Mihaila Pupina 85

PlayStation.2 Nintendo Wii GAME BOY ADVANCE
XBOX 360 PLAYSTATION 3 NINTENDO DS PlayStation. PSP

PES 2011

KREATIVNA KRIZA

Već nekoliko godina Konami nezavisno razvija Pro Evolution Soccer za Wii, što se ispostavilo kao pun pogodak. Posebno se isticao inovativni kontrolni sistem (nazvan Playmaker), koji igračima daje praktično neograničenu slobodu, dozvoljavajući im da pomoću Wii-motea u potpunosti kontrolišu ponašanje svojih fudbalera, uključujući tu i usmeravanje njihovih prodora. Nažalost, ovogodišnji nastavak se vrlo malo razlikuje od PES 2010, iako je bilo mesta za poboljšanja, naročito u odbrani. Svi modovi iz prethodnika vraćeni su i nisu menjani, a pridodat im je i Copa Libertadores, najjače klupsko takmičenja u Južnoj Americi.

Nažalost, ako se problemi s licencama u ostalim verzijama igre mogu relativno jednostavno regulisati putem patchova i option fajlova, situacija na Wiiju je dosta nepovoljnija. Jednostavno, niko ne želi da se prihvati ovog posla, delom i zato što vam je potrebna hakovana konzola kako biste uopšte prebacili željeni fajl na nju. Editor je takođe prilično skroman – kako smo i očekivali. Ne uključuje mogućnost pravljenja stadiona. Izmene u izvođenju vrlo su suptilne, gotovo neprimetne, dok je AI rutina za današnje standarde prilično prevaziđena, jer je preuzeta iz verzije igre PlayStation 2. I grafički elementi ostali su na istom nivou, iako smo sigurni da je Wii sposoban za mnogo više. Unikatan kontrolni sistem i nekoliko ekskluzivnih modova čine Wii izdanje igre i dalje specifičnim i vrednim nabavke, ali samo ukoliko ne posedujete PES 2010. Nadajmo se da će se Konami malo više potruditi naredne godine.

ŽANR: sportska simulacija
IZDAVAČ: Konami
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2

4

FIFA 11 Ultimate Team

ODSAD I DŽABE

Predstavljen prvi put kao DLC za FIFA 09, Ultimate Team nastavio je da živi kroz naredne verzije, ali je bio dostupan samo igračima koji su želeli da daju novac za njega. Ove godine, mod se pojavio mesec dana po izlasku FIFA 11, i za promenu, može se preuzeti potpuno besplatno. Ultimate Team bazira se na sakupljanju kartica igrača, gde se na početku dobija špil fudbalera niskih ocena, a igranje turnira ili utakmica donosi vam određenu sumu novca, koji se može potrošiti na jedan od tri nova paketa igrača (bronza, srebro i zlato). Osim novih članova tima, ovako se dobijaju i dodatni stadioni, dresovi i grbovi kluba, a nepotrebne kartice moguće je menjati s drugim igračima preko interneta. Nažalost, UT je i ovaj put rezervisan samo za vlasnike PS3 i Xbox 360 verzija FIFA 11, a svoju ekipu možete uređivati i ako posetite http://www.ea.com/uk/football/fifa-ultimate-team.

ŽANR: sportska simulacija
IZDAVAČ: EA Sports
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2

5

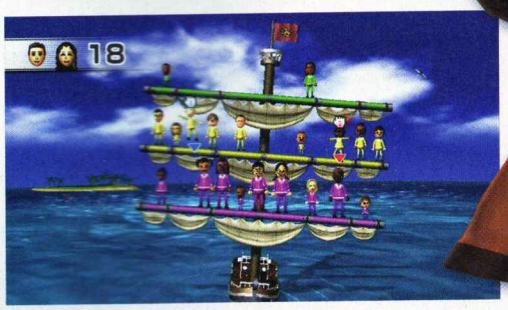
Wii Party

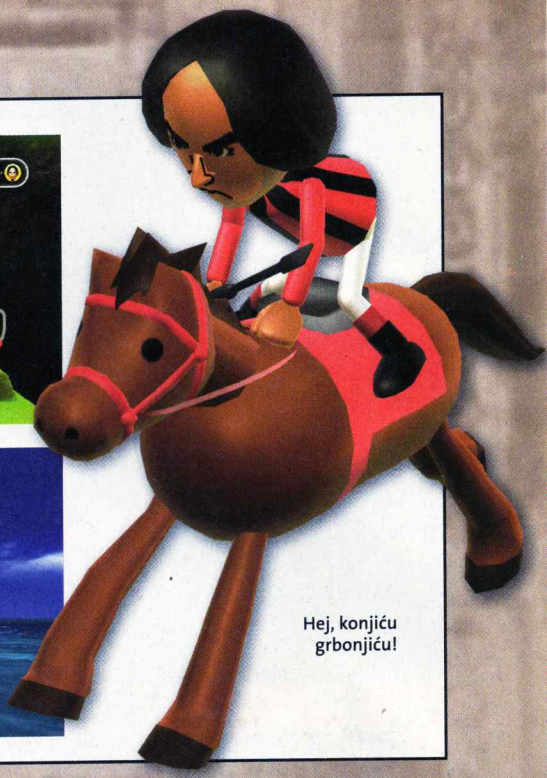
ODLIČNA ZABAVA ZA DRUŠTVO

Nije teško pogoditi da je Wii Party, u stvari, naslednik serijala Mario Party, koji je nakon osmog dela otišao na duži odmor. Iako teoretski podržava singlplejer, ovo ostvarenje je strogo namenjeno igranju u društvu, i to najbolje u režimu za četiri učesnika. Ukupno postoji čak 80 mini-igara u kojima se možete nadmetati, pa nije ni čudo što one prilično variraju u kvalitetu. Generalno, velika većina nam se dopada, naročito nekoliko njih koje se izuzetno pametno koriste specifičnostima Wiimotea. Grafička prezentacija nije ništa posebno (na nivou je Wii Sports Resorta), ali ona i ne treba da bude u centru pažnje. Ako vam je kuća često puna društva koje voli video igre, Wii Party svakako treba da nabavite.

ŽANR: društvena igra
IZDAVAČ: Nintendo
PLATFORME: DS PS3 360 WII PS2

4





Hej, konjiću grbonjiću!

RDR: Undead Nightmare

KAUBOJI I ZOMBIJI U JEDNOJ IGRI

Prethodnih godina zombiji su bili omiljene teme serija, filmova i video igara, a živim mrtvacima nisu mogli odoleti ni u Rockstar Gamesu, jer je prva ekspanzija za Red Dead Redemption posvećena upravo njima. John Marston ima zadatak da upokoji vaskrsle leševe dok stvari potpuno ne izmaknu kontroli. Osim glavne priče, koja se bavi pitanjem zašto mrtvi uopšte ustaju iz grobova, tu je i dosta sporednih misija, koje će vam sigurno izmamiti osmeh zbog svog otkačenog karaktera. Za prelaženje singlplejera trebaće vam pristojnih šest sati, a potom možete isprobati i nekoliko multiplejer modova. Land Grab ima cilj da zaposedne teritorije, dok je Undead Overrun, u stvari, klasičan survival – u tandemu s drugim igračima, treba samo da izdržite napade zombija. Ovaj DLC koštaće vas deset evra, ali mi se ne bismo ni trenutka dvoumili da li da ga nabavimo.

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Rockstar Games
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2

5

Fatal Fury 3

TABANJE PO STARIM PRAVILIMA

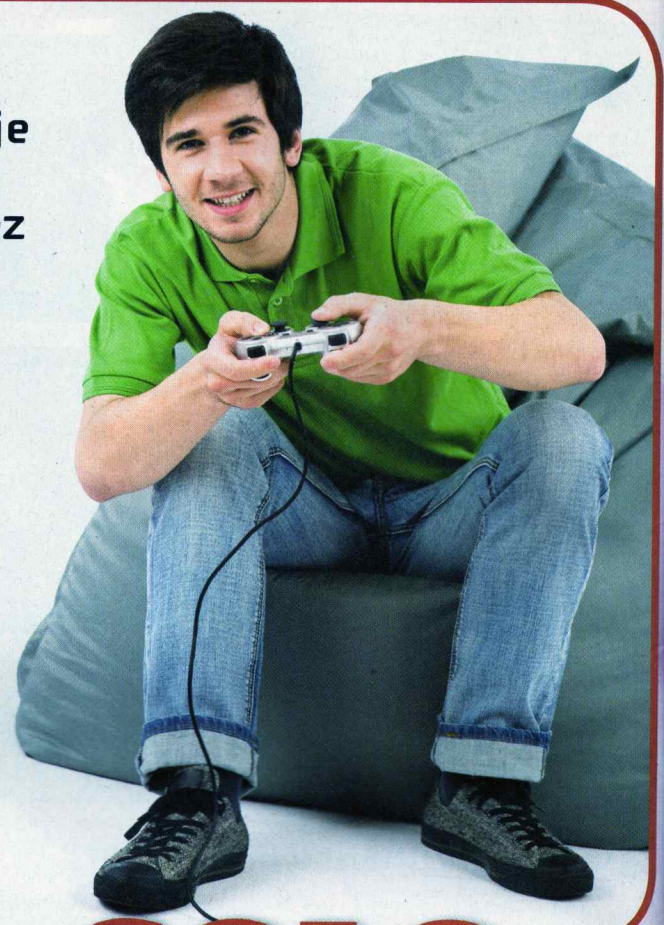
Osmišljen kao pandan serijalu Street Fighter, Fatal Fury je devedesetih godina prošlog veka stekao veliku popularnost, ali je, zbog čudnog izbora platformi na kojima se pojavljivao, ostao prilično nepoznat u našim krajevima. Treći deo serijala je klasična 2D borilačka arkada, koja kao najveću specifičnost ima mogućnost kretanja u tri ravni, što bespotrebno komplikuje izvođenje. Uostalom, toga je bio svestan i razvojni tim, jer je ovo poslednji nastavak serijala koji se koristi ovakvim sistemom. Takođe, igra je poprilično izazovna, pa vam savetujemo da makar za početak smanjite težinu u opcijama. Među borcima je i mnogo ikona kompanije SNK (Terry i Andy Bogard, Joe Higashi, Mai Shirunai), a grafička podloga je prelepa, što se posebno odnosi na vrlo detaljne i odlično animirane pozadine.

ŽANR: borilačka
IZDAVAČ: SNK
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2

4

Tekst: Nikola i Vladimir Dolapčev

Top 10 igara koje je bolje igrati bez žena u blizini



NEKAD JE BOLJE SOLO

Istina je da su video igre odavno postale vid zabave koji prevazilazi polne razlike. Nesumnjivo je da mnogo ženskih osoba uživa u njima, kao i da među devojkama ima i pravih hardkor gejmera. Ali industrija video igara i dalje je bastion... možda ne možemo reći muškosti, ali muškog roda svakako jeste. Igre se i dalje uglavnom prave s namerom da se uzbude žlezde koje luče testosteron, i to često po svaku cenu, a ne preza se ni od stvari koje bi učinile da svako pristojno žensko čeljade reši da se nikada ne uda – jer ko bi poželeo da provede sve svoje vreme s nekim ko misli da je super igrati igre kakve su...

10 Second Life

Prečica do kante ili razvoda

Ček, Second Life? Mrežni RPG u kome nema fantastike, ni naučne ni fantazijske, nema fajta ni grajndovanja, nema opsesivnog skupljanja opreme? Igra koja simulira mogućnosti za život što ih nudi ovaj naš, dobro poznati svet? Smoooor. Ali ko nije probao Second Life – neka ćuti, jer reč je o igri koja je rasturila više veza i donela više novca advokatima specijalizovanim za brakorazvodne parnice nego WoW i Guild Wars zajedno. Vidite, dok je ženama sasvim u redu da pobegnete u neki potpuno drugačiji, fantastični svet – jer je to, ipak, samo "igrica", tj. može proći kao hobi – odlazak u Second Life ima taj problem što je prosto, pa... previše nalik fantaziranju o drugom životu. Dakle, da ste nezadovoljni ovim životom, u kome imate devojku ili ženu. Dakle, da ste nezadovoljni devojkom ili ženom.

Nimalo ne pomaže to što u Second Lifeu imate priliku da "virtuelno" izlazite s cicama iz celog sveta, koje su često, zapravo, momci iz celog sveta, ali koga briga, jel' da? A da – nju je briga.

9 Pro Evolution Soccer

Dosta joj je fudbala i na TV

Dobro, ko nije ovo predvideo na listi, verovatno ima ozbiljan testosteronski poremećaj koji rezultira manjkom osećaja za sve što je muško. Ne moramo vam pričati kakva je reakcija 90% ženskog sveta na fudbal – uglavnom se kreće od instinktivnog povlačenja u apatiju dok se ne čuje sudijska pištaljka do furioznog pokušaja da se pažnja s ekrana skrene na nju i njene potrebe. Stvari sa Pro Evolution Soccerom još su gore, jer reč je o toliko realističnoj, zaraznoj i igrivoj simulaciji fuce – da ljubitelji koji upadnu u njene kandže retko kad uspevaju da se izvuku.

Već je dovoljno zapostavljate gledajući prave tekme, a ako još vidi da imate igru koja znači da se fudbal može pojaviti na ekranu bilo kada... Bolje bi bilo da ne vidi.

8 Grand Theft Auto IV

Bez tolerancije za dame noći

Dok zaplet GTA može privući i dame, jer one umeju da cene dobru priču i emotivni naboj likova mnogo više od nas, priznajte da većinu vremena u GTA provodite upražnjavajući nasumično nasilje i razaranje, te generalno praveći pičvajz. Tu ne pomaže ni obilje "lakih" dama čije usluge možete platiti, što će sigurno izazvati makar zajedljiv komentar, a možda i demonstrativno napuštanje sobe. Jeste, reč je o igri koja nudi "sandbox", ali verujte nam da većina žena ima drugačija očekivanja kad je u pitanju igranje u pesku.

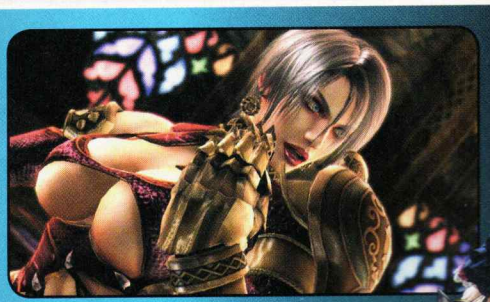
Ako mislite da će joj se svideti izgovor da učite vožnju po gradu, zaboravite – neće vam proći.

7 SoulCalibur IV

Uzaludno trošenje testosterona

Tabačke igre još i umeju da privuku devojke – teško je odoleti prilici da virtuelno izdevetate nekog muškarca i pokažete kako je sintagma "nežniji pol" stvar politički nekorektne prošlosti. Ipak, SoulCalibur je igra koja beskompromisno gađa mlađu mušku populaciju, jer ne samo što šamari pucaju na sve strane, tako da sve vrvi od mišića i prenaglašenih oružja, nego je toliko pažnje posvećeno fizici "drmusanja" (znate čega) da to ne može promaći nijednom oku, naročito onom ženskom. A pošto to primeti, dotično oko se obično prevrne i usmeri na drugu stranu.

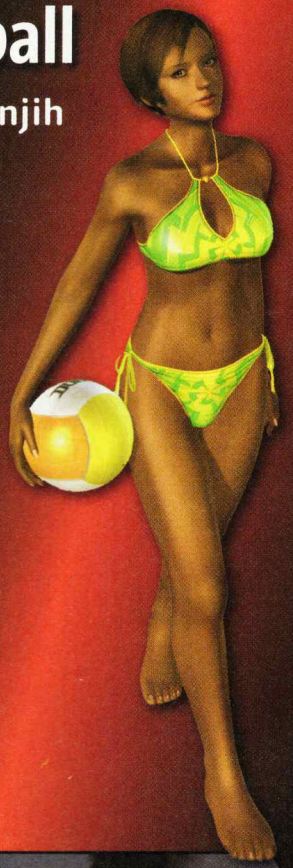
Ako pokušate da je namamite na kooperativnu igru, verovatno ćete završiti s gejmpedom u stražnjici



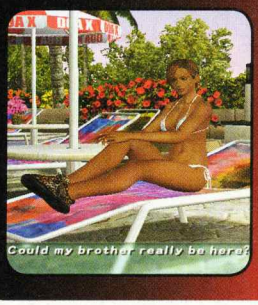
Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball 6

Draga, ti si lepša od njih

Ah, igra koja je praktično sama postavila standarde za fiziku "drmusanja", koju smo malopre pomenuli. Iako SoulCalibur 4 ima bolju, khm, "tehnologiju" drmusanja i nudi vam legitimnu borilačku igru, Dead or Alive zasluženo se smatra kraljem ulaganja programerskog vremena i truda u što bolje dočaravanje ženske putenosti. Čitava igra je jedva nešto više od simulatora plažnog voajerizma, što uopšte ne krije – a odbojka je tu uglavnom tek onako, usput. Stoga, ako ona primeti ovaj disk u vašoj biblioteci, bolje bi vam bilo da što pre promenite temu i ne objašnjavate kakva je to tačno "igra".



Verovatno će vrlo brzo provaliti o kakvoj je odbojci zapravo reč, a onda vam sledi duuugo objašnjavanje.

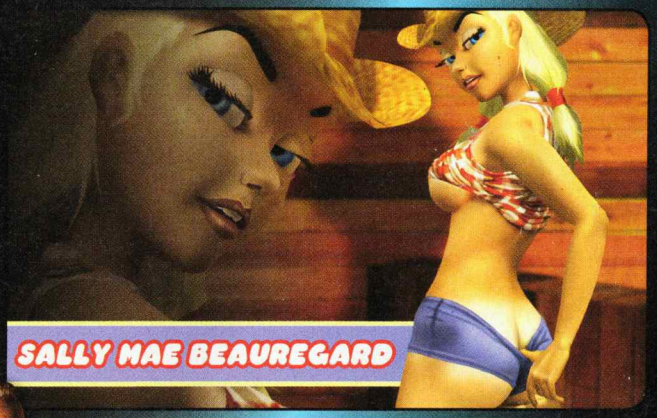


Leisure Suit Larry 5

Izbegnite sprdnju na svoj račun

Larry je junak koji postoji već više od dve decenije, a sve to vreme je u svim igrama u kojima se pojavio zadržao jedan, jasan i nepromenljiv cilj: da odvuče što više cica u krevet. Dakle, pravi muški heroj s kojim se mnogi od nas mogu identifikovati – ponajviše zato što Larryju to nikako ne polazi za rukom, što je izvor dobrog dela humora ovog čuvenog avanturističkog serijala. Ipak, ne očekujte od ženskog roda previše sluha za taj humor, naročito zato što je on prepun lascivnih komentara glavnog junaka, koji nikako ne laskaju muškom rodu, iako bi se moglo reći da ga prilično realistično predstavljaju.

Ne želite da ona zna koliko ste vremena proveli pokušavajući da svučete 3D cice u nekoj tamo igri.

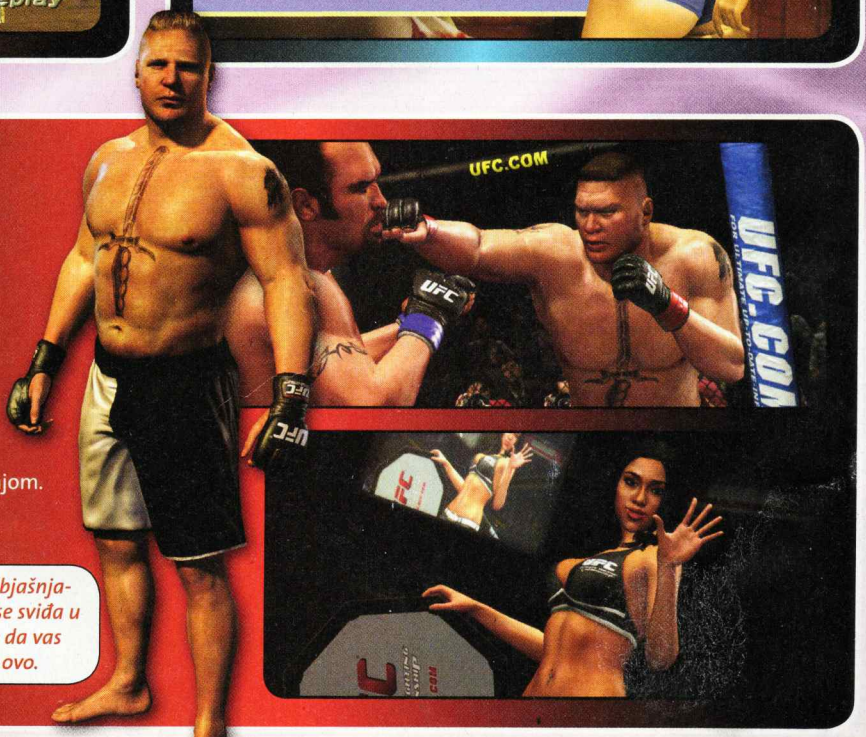


4 UFC Undisputed

Dragi, zašto gledaš znojave polunage muškarce

Muška opsednutost seksom nije jedino što je ženama prilično odbojno – na drugom mestu je njihova fasciniranost drugim znojavim mišićavim muškarcima koji se rvu i/ili međusobno nabadaju. Ultimejt-fajt je najsiroviji primer toga, a UFC Undisputed, kao igra koja izuzetno verno prenosi njegov duh, pomoći će vam da osvojite ženu otprilike koliko i situacija u kojoj se na prvom sastanku pojavljujete u tenku T-84. Ako i prenebregnemo homoerotske tendencije, zbog kojih će vam draga pomeriti guzu, nikako joj se neće svideti što provodite više vremena u virtuelnoj tuči nego u pravom maženju s njom.

Gubite vreme objašnjavajući šta vam se sviđa u ovoj igri. Bolje je da vas ne vidi da igrate ovo.



3 Silent Hill 2

Ali, ljubavi, to nije stvarnost!

Horor žanr retko kada nailazi na razumevanje kod žena. Valjda su one nenormalne što mogu smisliti bolje načine da provedu vreme nego da se svojevoljno izlažu strahu i zgražavanju, i to uvek iznova. Ako ne želite da se suočite s totalnim nerazumevanjem i potencijalnom zabranom paljenja "te grozne plejstejšn sprave" u njenoj blizini, onda joj nemojte pokazivati nijedan Silent Hill, naročito ne Silent Hill 2. Šta reći o igri u kojoj je glavni junak ubica koji potiskuje činjenicu da mrzi žene, a monstrumi su manifestacije njegove podsvesne seksualne želje i mazohističke potrebe za kaznom. Samo se setite Pyramid Headala, koji naokolo siluje druge monstrume i grozne kreature... Zar želite da ona zna da ste igrali tako nešto? I da vam je pri tom bilo strava?

Dosta joj je horora u vezi. Ne treba joj Silent Hill, PlayStation i ostala čuda.

2 Manhunt

Ovo smeće leti u đubre!

U domenu igara koje nisu za celu porodicu, malo ko može prevazići Rockstar, a u njegovom opusu malo je šta toliko groteskno nasilno kao serijal Manhunt. Recimo da je reč o savršenom parnjaku filmova poput "Hostela". Da, u ovoj igri praktično pravite sopstvene morbidne snuff filmove, a cilj vam je da ubijete protivnike sa što više stila (čitaj: brutalnosti, krvi i iznutrica). Igra može biti veoma zabavna, ali plašimo se da ženski rod, naprosto, ima drugačije spojene neurone, te stoga i mnogo više teškoća da je ne shvati preozbiljno.

Muška strana drži da je Rockstar nešto najbolje što im se moglo dogoditi. Žene na njega bacaju kletve.

1 Harvest Moon

Nisam lud. Samo se tako češljam

(Zvuk vrata koja se otvaraju.) ONA: "Dragi, kakva ti je to nova igrica?" ON: "To ti je japansko čudo – Harvest Moon." Vidi, ovo sam ja, mladi seljak, imam farmu, na njoj kravicu i piliće, koje moram paziti i hraniti i voleti da bi mi davali mleka, jaja... Pa treba ići i na pijacu i prodati sve to – a potom mogu kupiti nove životinje i mašine za preradu. Vidi, sprijateljio sam se i sa zekama – prvo su mi jeli salatu koju sam posadio, ali sada sam se preorijentisao na pšenicu i lan. Srećom, te me je boginja žetve pogledala – znaš, lično me je zamolila da ostanem u selu i pomognem njegovom prosperitetu. Uh, čekaj, umalo da mi zagori pita od jabuka – pravim je za mlinarevu ćerku, večeras idem do njih na večeru, čini mi se da je mala zrela za udaju! Ako sve uradim kako treba, biće venčanje do žetve, a ko zna, kasnije će, možda, nešto i zakmečati! Ma kako su slatke ove zeke, vidi šta rade..." (Zvuk vrata koja se zatvaraju.)

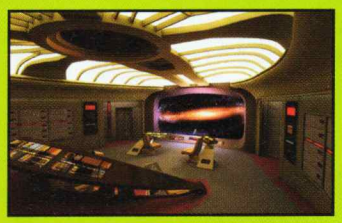
A onda je mrmot zavio čokoladu u foliju.

Tekst: Mihailo Tešić

ŠKOLA ZA AVATARA

Imate li sklonosti ka crtanju i animacijama? Da li biste voleli da naučite da napravite nestvarne scene, poput onih u Star Warsu? Znate li da kod nas za to postoji škola, gde predaju ljudi što su ispekli zanat radeći za kompaniju ILM-u (Industial Light and Magic), kojom rukovoditi slavni Džordž Lukas? Osnivač škole Peđa Bakić, radeći na njegovim filmovima, stekao je iskustvo, koje sada želi da prenese učenicima u našoj zemlji. Njegovi najbolji učenici toliko su se usavršili da su čak učestvovali i na stvaranju filma Avatar.

Školu Chiron pohađaju osnovci, srednjoškolci, ali i studenti, a obuka je u dve smene i vikendom. Proces učenja obuhvata i rad na izradi specijalnih efekata za domaće i strane filmove, a koliko je škola efikasna – najbolje pokazuje primer fotografa Luke Koprivice. Bez prethodnog iskustva u 3D modelovanju i renderovanju, Luka je napravio model svemirskog broda Enterprajz posle završenog četvoromesečnog kursa 3D1.



Ako ste zainteresovani da ovladate programom Autodesk Maya i pravite scene kakve vidite u filmovima, upišite se u školu Chiron. U toku je upis za novembar/decembar i februar 2011. Više informacija o ovoj školi možete pronaći na sajtu **www.chiron.edu.rs**, ili na **www.chironforum.com**. Brojevi telefona škole jesu **011/36-21-430** i **011/36-21-340**. Kada naučite da radite u programu Autodesk Maya, pošaljite nam radove, a mi ćemo ih objaviti u ScreenFunu.

NAJTANJI

Otporan na sve

ADATA ASH93

Ovaj eksterni hard-disk po izgledu podseća na neki igrački dodatak, a prošaran je kosim crtama kako bi ostavio što jači utisak na potencijalne kupce. S računarom komunicira preko USB 2.0 veze i u paketu dolazi s Y-kablom, koji se koristi u situacijama kada jedan USB port ne može da isporuči dovoljnu količinu energije. Proizvodi se u kapacitetima od 250 i 500 GB. Vodootporan je, i to po IEC 529 IPX7 standardu, koji obezbeđuje maksimalnu otpornost do 100 cm dubine, i to celih 30 minuta. Kućište je napravljeno od gume, tako da nije podložan oštećenjima i ogrebotinama, a uz sve to – maksimalno štiti podatke od potresa i padova. Na svim našim testovima ostvario je veoma dobre rezultate (čitanje 38MB/sec., upis 23MB/sec.), a da stvar bude lepša – cena mu je sasvim prihvatljiva, pa od nas dobija preporuku više.

Cena: model od 500 GB – 8.382 dinara
Kontakt: Direct Link, www.dl.rs/gdekupiti

NA SVETU

Doživite StarCtaft II u pokretu

Koristi fleš diskove kapaciteta od 256 GB

Posle tačno godinu dana od predstavljanja druge generacije mašina MacBook Air, Apple je odlučio da lansira sledeću – treću, koja je po mnogo čemu revolucionarna. Ono što je za pomenutu karakteristično jeste da ima više modela, koji su podeljeni u dve grupe, zavisno od dijagonale ekrana, pa tako sada imamo "letače" od 11,6 inča i 13,3 inča.

Manja rešenja bazirana su na Core 2 Duo procesorima od 1,4 i 1,6 GHz, dok trinaestice raspolažu istim procesorima samo na bržim taktovima (1,86 i 2,13 GHz). Svi modeli Air dolaze sa 2 GB radne memorije, dva USB 2.0 porta i Multi-Touch trakpedom preuzetim s mašina MacBook Pro. To znači da u praksi sada imate mogućnost manipulisanja sa svim prstima, kao kod profi Macova, pa rad s većinom aplikacija postaje mnogo lakši. Celu stvar začinjava diskretna grafika, i to u vidu NVIDIA GeForce 320M čipa, koji operiše sa sopstvenih 256MB RAM-a. Zahvaljujući ovakvom potezu, sada je moguće pokrenuti video-materijal u bilo kom HD formatu, obrađivati multimediju, pa čak se i lepo naigrati, na primer, StarCrafta II. Naravno, spisak naslova za Mac mnogo je kraći nego za PC, ali treba imati u vidu da Blizzard sve igre pravi i za Apple-ovu platformu.

Novi MacBook Air notbukovi koriste fleš memoriju, baziranu na NAND čipovima poslednje generacije, koja je u stanju da Mac OS X Snow Leopard podigne i do pet puta brže od klasičnih čvrstih diskova – bar su tako pokazali testovi. Set aplikacija koji prati modeke Air isti je kao i kod ostalih mašina, s tim što svež hardver prate i neka blaga unapređenja. Kada to kažemo, prvenstveno mislimo na FaceTime kamericu i aplikaciju za nju, koja se sada može sinhronizovati sa iPhone 4 telefonom i novim iPod tačplejerom, te omogućiti free komunikaciju sa željenom osobom.

Apple je osluškivao potrebe kupaca i došao do zaključka da, pored visokog stepena portabilnosti, dobre konektivnosti i lakoće korišćenja, potrošači traže i druge pogodnosti, poput mogućnosti konfigurisanja svog laptopa, pa je kompanija ostavila opciju naručivanja modela s više radne memorije (maksimalno 4GB). Optičkog drajva nema, ali zato u okviru paketa dolazi flešić sa OS X-om. Za kraj ćemo još reći da, u poređenju s prthodnom generacijom, cene modela MacBook Air uopšte nisu mnogo više, čak nam se čini da su nešto niže, budući da je reč o unibody mašinama.

Cena:
11,6-inčni modeli – od **104.890 din.**
13,3-inčni modeli – od **136.890 din.**
Kontakt: Apcom, store.apcom.rs

11,6-inčni model

13,3-inčni model

Pušta muziku s PlayStationa

Verbatim MediaShare Home Network Server

Verbatimov MediaShare za mrežno skladištenje podataka služi vam da čuvate sav multimedijalni sadržaj na jednom pouzdanom uređaju. Korisnici mogu jednostavno deliti, čuvati i reprodukovati video-zapise, slike i druge datoteke spremljene na MediaShare Serveru. MediaShare nudi do 2 TB kapaciteta za skladištenje i dolazi u robustnom aluminijskom kućištu. MediaShare može se koristiti i za prikazivanje fotografija ili slušanje muzike na televizorima pomoću DLNA kompatibilnih uređaja, kakvi su Playstation 3 ili XBox360. Ovaj uređaj vam čak omogućava da pristupite svom sadržaju preko stranice www.myverbatim.com kada ste daleko od kuće.

Cena: 195 evra
Kontakt: Verbatim, www.verbatim.com

Samo 1 ms

ViewSonic VX2739wm

Monitori velikih dijagonala već su neko vreme sastavni deo modernih gejming konfiguracija, međutim, i dalje im je evidentan problem odziv piksela, koji doskora nije padao ispod granice od 2 ms. Kažemo doskora zato što je kompanija ViewSonic predstavila monitor s odzivom matrice od samo 1 ms. Njegova oznaka je VX2739wm, a reč je o veoma elegantnom rešenju, baziranom na TN panelu poslednje generacije. Operiše rezolucijom od 1.920 x 1.080 piksela i ima odličan OSD. Sa svojih 27 inča, pogodan je i za igranje i za rad s najrazličitijim multimedijalnim sadržajima. Nažalost, nema funkciju Pivot i napravljen je od glosi plastike, pa se veoma brzo zaprlja, zbog čega vam savetujemo upotrebu krpice od mikrofibera.

Cena: oko 40.000 dinara
Kontakt: EMMI, www.emmi.rs

4

Megaposter u delovima

Sad ste kompletirali pušku. Još samo da sakupite noge – i poster je gotov!

Top-lista video igara

Invazija kvalitetnih igara nastavila se i ovaj mesec, pa je top-lista od deset njih bila mala da primi sve naslove koji su zaslužili da se na njoj nađu. Neka igra je na listi a nije dobila visoku ocenu? Šta ćeš, kad je popularna...

No. Igra	Platforma	Žanr
1. Medal of Honor	**PC, PS3, 360**	**FPS**
2. Dead Rising 2	PC, PS3, 360	akcija
3. PES 2010	PC, PS3, 360, Wii	sportska
4. SW: Force Unleshed II	PC, PS3, 360, Wii, NDS	sportska
5. Mafia II	PC, PS3, 360	akcija
6. FIFA 11	PC, PS3, 360	sportska
7. StarCraft II	PC	RTS
8. Lara Croft & GL	PC, PS3, 360	arkadna avantura
9. Civilization V	PC	strategija
10. James Bond: Blood Stone	PC, PS3, 360	akcija

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Ivana Stanišić ponela sa sobom?

Naša kompanija nedavno je počela da izdaje licencno izdanje prestižnog italijanskog magazina "Amica", koji uređuje Ivana. Uhvatili smo je na hodniku, dok je nosila kese s najnovijim krpicama, i priupitali šta misli o igrama. Kaže da igra!

1 Sims 3 (PC)

Ili bilo koja verzija ove legendarne igre, sa svim mogućim ekspanzijama. Volim osećaj potpune kontrole nad "svojim" životom, a nije mi strano ni zavirivanje u tuđe, kao ni ostalim ljudima.

2 Championship Manager (PC)

Ovu igru sam otkrila davno i bukvalno se zaljubila u nju. Inače, uvek sam birala Milan i s njim osvajala sve što se moglo osvojiti. Nikada nisam bila klasično žensko... :)

3 Wii Tennis (Wii)

Idealno za rekreaciju, ubijanje vremena i negativne energije. I uvek nakon višesatnog igranja dobijem upalu svih mogućih mišića. Nakon tenisa, na Wii konzoli najradije igram boks, gde sam nepobediva!

Foto: Tamara Dragović

Surftips

Dve glave su pametnije od jedne

Red ima mozak a Giant mišiće. Kombinujte!

Red i Giant su pande čije su učitelje kidnapovale nindže! Ova dva neobična heroja poći će u misiju njihovog spasavanja, koristeći se svojim unikatnim sposobnostima za rešavanje problema i pobeđivanje protivnika. Red je mozak ekipe zadužen za otključavanje vrata, povlačenje ručica ili pentranje, dok je druga polovina tandema klasični sledžija, nadležan za čišćenje nivoa od protivnika. Princip igranja asocira na stari serijal Lost Vikings, na koji Double Panda podseća i po izgledu.
jayisgames.com/games/double-panda/

Crno-beli svet

Grafika je na visokom nivou

Armed With Wings 3 je kombinacija borilačke arkade i mozgalice, a glavni junak Leo ima veliku pomoć u vidu svog orla, koji nije tu samo radi izviđanja terena već i da vam aktivno pomogne pronalazeći ključeve ili provlačeći se kroz uske prolaze. Ovo ostvarenje krasi i odlična stilizovana grafika, a isto se može reći i za muzičku podlogu. Ipak, ovaj naslov nemojte posmatrati kao klasičnu fleš igricu, jer Armed With Wings 3 daleko premašuje definiciju.
jayisgames.com/games/armed-with-wings-3/

Internet ludorije

Ova lokacija sadrži tone smešnih fotografija i video-klipova, a postoji mogućnost da aplaudujete sopstvene fajlove, to jest da ocenite sadržaj koji se odranije nalazi na sajtu. Failblog je pomalo haotično organizovan, ali sve to nadoknađuje sadržajem.
www.failblog.org

Zajedno za Kraljevo

Razorni zemljotres koji je pogodio Kraljevo – nikoga nije ostavio ravnodušnim. Građanska nicijativa saGlasni zalaže se za to da se pomoć Kraljevu uputi iz budžeta svih opština, a na njihovoj prezentaciji možete pronaći sveže informacije o tome kako da i sami učestvujete u tom procesu.
www.saglasni.rs

Prva pomoć za igrače

Ne znate šta ćete od sebe jer ste se beznadežno zaglavili u nekoj igri? Zaputite se na GameFAQs, gde ćete pronaći uputstvo za prelaženje hiljada naslova iz celokupne istorije igara. Pored toga, tu su i korisnički opisi, odnosno forumi gde možete dobiti dodatne informacije.
www.gamefaqs.com

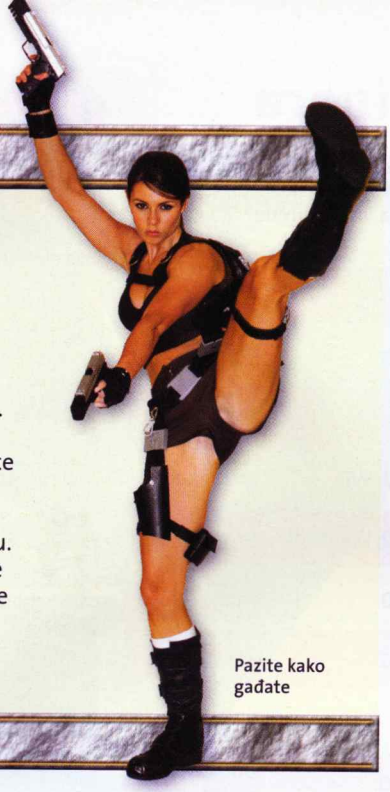
Zamena za TV

Kablovska televizija ušla je u većinu naših domova, ali se često dešava da na njoj ne možete pogledati najnoviju epizodu omiljene serije ili direktan prenos nekog sportskog događaja. Upravo tu na scenu stupa Channel Surfing, koji svakodnevno nudi striming na desetine TV kanala.
www.channelsurfing.net

IGRAČKI HOROSKOP

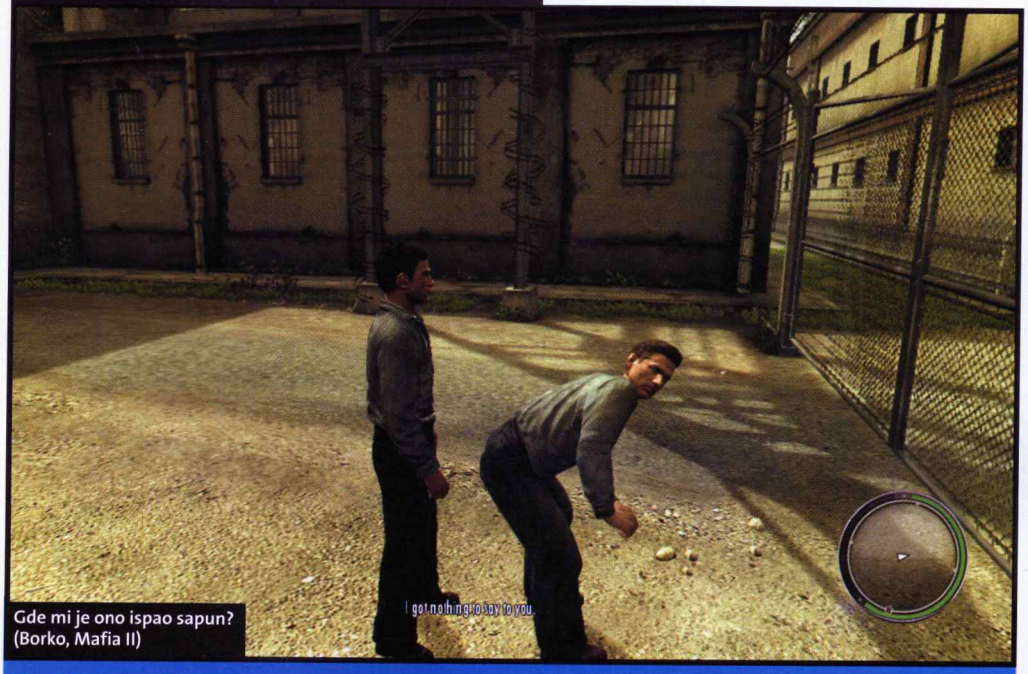
Strelac (23. 11 – 20. 12)

Najedete se pasulja, sednete da igrate Laru, a potom gasovi učine svoje – to je toliko tipično za Strelca. Elem, promene u vašem ponašanju i okruženju neminovne su ukoliko želite da živite bolje. Upliv Jupitera u petu kuću govori vam da treba da promenite stolariju kako biste lakše luftirali prostoriju. Andromeda vas opako gleda, tako da bi trebalo da uzmete tvrđu stolicu s boljim naslonom. Kada dođe do konstelacije Urana i Irana, bilo bi dobro da obrišete prašinu u sobi, isterate olinjalu mačku i bacite ubuđale ćufte u kantu. Videćete kako vam se vraća životna energija.



Pazite kako gađate

ScreenFunShot



Gde mi je ono ispao sapun? (Borko, Mafia II)

Zanimljive screenshotove iz igara i komentar pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs**. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (pogledajte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

SCREENFUN

SCREENFUN No. 67 – 12/10

Osnivač-izdavač: "Teen Media" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: screenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut,
Stojan Karamatijević, Vladimir i Nikola Dolapčev

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Sava Marinčić (sava.marincic@color.rs)
Obrada fotografija: Sava Marinčić (sava.marincic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Aleksandra Andrić (aleksandra.andric@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 480 din., godišnja 960 din.
Telefon: 021/489-71-34, e-mail: pretplata@color.rs

TEEN MEDIA

Direktor: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Direktor produkcije: Momir Borocki (momir.borocki@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
Direktor korporativnih komunikacija: Milica Milić (milica.milic@color.rs)
Web urednik: Goran Aničić (goran.anicic@color.rs)

"Teen Media" je članica:

COLOR PRESS GRUPA

ADVERTISING
Advertising direktor grupe: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Advertajzing direktor izdanja: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Marketing asistent: Nataša Tatić-Mesaroš (natasa.tatic@color.rs)

Beograd
Adresa marketinga: Vlajkovićeva 6
Tel.11/3 810 810 lokal 827

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26

COLOR PRINT

Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

distri press

DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa: Dunavska 57, Beograd, Stari grad
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
794:004
BRAVO screen fun / glavni i odgovorni urednik
Igor Conić. – 2005, 1– . –
Novi Sad : Teen Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno. - Od br. 49/2009 varijanta naslova: Screen fun
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Čalić
Tel. 020/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: + 38751 308 349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print"d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

Teen Media d.o.o. i redakcija ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GRUPA je član:

FIPP

International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

ecotopia

HITORAMA

OD 26.NOVEMBRA, PETKOM U 20:00

NAJVEĆI REGIONALNI MUZIČKI SHOW

MTV MUSIC TELEVISION

WWW.MTV.RS/HITORAMA

REGIONALNI MTV KANAL JE DEO OSNOVNOG PAKETA SVAKOG KABLOVSKOG OPERATERA

WORLD OF WARCRAFT
CATACLYSM
PRIPREMITE SE ZA PONOĆNU PRODAJU!
VIŠE INFORMACIJA NA WWW.COMPUTERLANDGAMES.RS
7.DECEMBAR 2010 00:01H
ovlašćeni distributer
COMPUTERLAND
Gospodara Vučića 176, 11000 Beograd, 011/715.80.00, www.computerland.rs/games